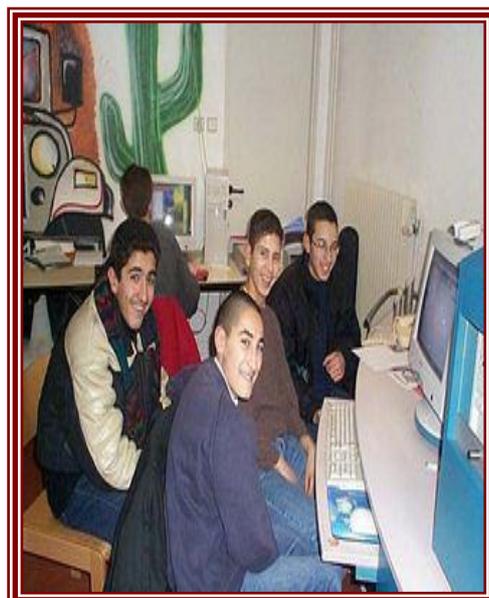
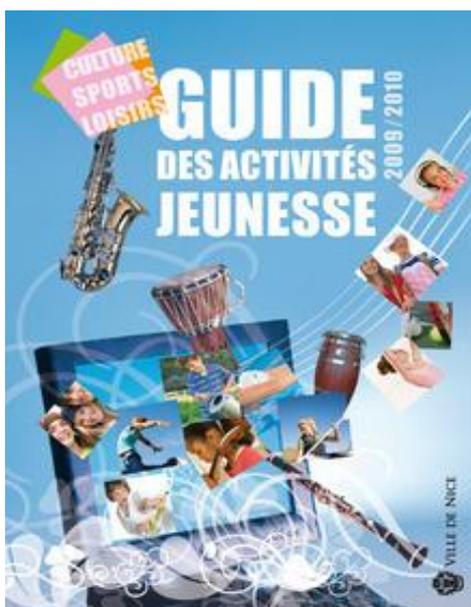


GUIDE DES ACTIVITÉS D'ANIMATION PEDAGOGIQUE EN MILIEU DE JEUNES

Tome 2 : Chapitres 11 à 20

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



CHAPITRE : XI

LES ACTIVITES D'ANIMATION DE LOISIRS CREATIFS ILLUSTRÉS

1. VALEURS ET CADRE PEDAGOGIQUE

1.1. PROJET PEDAGOGIQUE

1. des milliers de journées d'animation grâce à l'organisation de plaines de vacances et de stages durant les vacances scolaires,
2. Des dizaines d'animateurs et de coordinateurs qui reçoivent une formation
3. une multitude d'activités extrascolaires gérées et mises sur pied au niveau local.

1. est donc actif dans :

- l'organisation de centres de vacances,
- la formation d'animateurs et de coordinateurs de centres de vacances,
- la coordination extrascolaire,
- l'aide et le soutien aux associations du secteur de la jeunesse.

2. Principes de base :

- Notre projet est ouvert à tous les jeunes de 3 à 35 ans, quelque soit son origine et sa culture,
- Le coût de nos activités ne doit pas être un obstacle à la participation d'un enfant ou d'un jeune,
- La participation aux activités entraîne une implication à notre projet,

- Notre projet n'est pas figé. Il se veut dynamique et en permanence en phase avec le quotidien et la réalité des jeunes,
- Le jeune est moteur de son activité.

3. Les finalités de notre projet sont :

- De rassembler les jeunes et les rendre acteurs de leur formation et de leurs loisirs. Dans le cadre de nos formations, le jeune pourra alors à son tour développer chez les enfants et les adolescents qui lui sont confiés des aptitudes telles que le sens critique, l'autonomie et la participation aux décisions,
- De permettre à chacun de s'exprimer dans un esprit d'ouverture, d'aide et de reconnaissance mutuelle,

- D'être aux côtés des jeunes pour valoriser et développer leurs potentialités et leurs passions, accompagner chaque jeune dans son parcours,
- D'amener les jeunes à réfléchir à leur propre comportement, à leur rôle, à leurs décisions et à leur place au sein du groupe.

1.2. (Objectif que doivent poursuivre nos activités)

- Le sens de la responsabilité chez le jeune, l'animateur et le coordinateur,
- La découverte de l'autre,
- L'émancipation personnelle,
- L'accueil (que tout le monde se sente à l'aise),
- La valorisation de l'individu dans le groupe (Chacun dans le groupe doit représenter une force à valoriser),
- Le dynamisme,
- L'étonnement constant
(nous resterons toujours de grands enfants),
- La participation, l'échange et l'esprit d'équipe (1+1 = 3).

1.3. (Méthode pour y arriver)

- Préparer les activités : une bonne préparation doit être réfléchie, rendue en temps et en heure, réalisée sérieusement... mais sans se prendre au sérieux,
- Favoriser à tout moment l'écoute de l'autre et le respect de chaque proposition (de tous nous ressortons le meilleur),
- Proposer des activités de qualité en encourageant :
 - l'originalité, la créativité,... l'exploration de nouvelles pistes
 - la mise en scène des activités via un thème
 - l'utilisation des ressources à disposition (local, matériel, géographie, la force de frappe d'un groupe soudé,...) et faire preuve d'adaptation si besoin
 - le respect de l'environnement
 - la diversité des activités (sportives, manuelles, culturelles,...)
- Adapter les activités à l'âge et au contexte social,
- Evaluer sans cesse son travail et toujours se remettre en question.

1.4. CREATEURS DE JEUX

Progresser le jeu dans une dimension de plaisir

Le jeu, c'est plongé dans un univers convivial où l'on peut épanouir son imaginaire, exploiter toutes ses capacités et enrichir sa personnalité. L'activité ludique permet de développer de nombreuses aptitudes physiques et intellectuelles. Elle entretient nos diverses capacités comme la créativité, les connaissances et la culture générale, l'esprit tactique et stratégique, la résolution de problèmes, etc. Elle favorise les relations sociales, la démocratie et la citoyenneté par le respect des règles.

Le jeu est également une efficace régulatrice d'émotions, et c'est aussi le partage dans l'égalité, la différence et la solidarité. Il amène le travail en équipe tout en respectant l'individu et en favorisant la démocratie participative. Il facilite la convivialité et une réelle communication entre les personnes. On apprend à se connaître et on repousse ses limites. On apprend à gagner, à perdre et à apprendre en perdant.

2. Le projet éducatif se définit :

2.1. Par une certaine conception de la personne :

Chaque personne qui participe aux activités de loisirs de l'association est un être unique, indépendant et libre. Nos actions visent à « faire jouer » les richesses et les originalités de chacun dans une idée de

partage et de mise en commun des ressources. En l'aidant à se définir, à définir et à prendre en charge ses besoins et à agir en conséquence, à se respecter et à respecter les autres, notre objectif est de parvenir à un développement harmonieux de la personne.

2.2. Par la mise en valeur des points suivants :

- ▶ vivre des espaces de loisirs originaux grâce à un rythme de vie différent et enrichissant,
- ▶ vivre des espaces de loisirs actifs grâce à un choix d'animations diverses et variées,
- ▶ vivre des espaces de loisirs créatifs grâce à la possibilité de proposer et de réaliser,
- ▶ vivre des espaces de loisirs « Communicants » grâce à un subtil mélange de relations humaines et de technologie,
- ▶ vivre des espaces de loisirs collectifs grâce à la préparation et la réalisation en commun de certaines activités,
- ▶ vivre des espaces de loisirs en toute confiance grâce à une vigilance permanente sur les questions de sécurité physique, affective et morale.

2.3. Le projet éducatif

Dans le projet éducatif de l'école, nous retrouvons différents objectifs à atteindre pour la réussite éducative de chaque élève. La mission première de l'école est le développement intégral de chaque individu. Cet objectif exige que chacun puisse jouir d'un cheminement individuel et motivant non seulement pour la maîtrise des savoirs de base, mais aussi pour l'acquisition d'une culture générale et d'une ouverture sur le monde.

Il préconise également de développer chez l'élève son sens des responsabilités et de l'autonomie, son sens de la rigueur et de l'effort ainsi que son jugement critique et ce tout en favorisant sa coopération dans ses apprentissages scolaires. De plus, l'école a pour objectif de développer chez l'élève son sentiment d'appartenance en préconisant le respect de soi, des autres et des choses.

2.4. Les moyens :

- Mettre l'élève dans des situations qui l'incitent à mobiliser dans une même démarche des compétences transversales et disciplinaires y compris les savoirs et savoir-faire y afférents;
 - Privilégier les activités de découverte, de production et de création;
 - Articuler théorie et pratique, permettant notamment la construction de concepts à partir de la pratique;
 - Equilibrer les temps de travail individuel et collectif, développer la capacité de consentir des efforts pour atteindre un but;
 - Faire respecter par chaque élève l'obligation de participer à toutes les activités liées à la certification organisée par l'établissement, et accomplir les tâches qui en découlent;
-
- Intégrer l'orientation au sein même du processus éducatif, notamment en favorisant l'éveil aux professions et en informant les élèves à propos des filières de formation;
 - Recourir aux technologies de la communication et de l'information, dans la mesure où elles sont des outils de développement, d'accès à l'autonomie et d'individualisation des parcours d'apprentissage;
 - Susciter le goût de la culture et de la créativité et favoriser la participation à des activités culturelles et sportives par une collaboration avec les acteurs concernés;
 - Eduquer au respect de la personnalité et des convictions de chacun, au devoir de proscrire la

violence tant morale que physique et mettre en place des pratiques démocratiques de citoyenneté responsable au sein de l'école;

- Participer à la vie de son quartier ou de son village et, partant de sa commune, et s'y intégrer de manière harmonieuse notamment en ouvrant ses portes au débat démocratique.

2.5. L'ouverture interculturelle

Le programme international veut apporter une perspective internationale à toutes ses activités éducatives afin d'éveiller l'intérêt des jeunes envers les autres cultures et les démarches de pensée autres que celles de leur propre milieu. Et ce, en leur faisant prendre conscience des valeurs fondamentales du patrimoine commun de l'humanité (la tolérance, le respect, l'empathie, la compréhension) et en favorisant toutes les formes d'échanges interculturels. L'ouverture culturelle est développée à travers plusieurs activités afin de sensibiliser les élèves aux ressemblances qui existent entre les peuples et les pays de notre planète.

2.6. CREATIVITE

La créativité, c'est permettre aux enfants d'avoir d'autres moyens pour s'exprimer, pour se raconter. C'est leur mettre entre les mains des outils dont ils pourront se servir plus tard. C'est le bonheur de créer et de se sentir un peu artiste. C'est la couleur, les formes, la joie, l'invention, l'imagination, le talent. La créativité c'est ce que l'on utilise quand il faut résoudre un problème. Toute l'histoire, toute l'évolution sont basées sur l'esprit créatif de l'homme, toutes les inventions ont été rêvées par des gens créatifs et pour finir sur une note plus philosophique de ce qu'est l'essence même de la créativité, on peut citer Weber: «on n'aurait jamais pu atteindre le possible si dans le monde, on ne s'était pas, toujours et sans cesse, attaqué à l'impossible.»

2.7. Activités créatives

- Art du fil
- Broderie
- Patchwork
- Tricot
- Crochet
- Boutis
- Laine Cardée
- Art Floral
- Fiches créatives
- Cartonnage Encadrement
- Comment faire !
- Fiches créatives
- Mode bijoux
- Perles
- Customisation
- Papeterie Carterie
- Scrabooking
- Quisling
- Activités et déco

2.8. ATELIERS ENFANTS :

Les mercredis de 10h à 12h et de 14h à 16h.

Des ateliers loisirs créatifs sont proposés tels que :

- dessins
- créations de cartes,
- bijoux,
- couture dans le cadre des costumes du carnaval,
- photo numérique,
- mosaïque,
- calligraphie

3. Développer la créativité et l'imagination des enfants par les activités et le bricolage

3.1. ACTIVITES ET BRICOLAGE DE LOISIRS CREATIFS ESPACES 10 – 15 ANS

Forum créatif général

Très intéressant dossier à voir :

- Créativité- Curiosités- Invention
- Dossier Spécial Créativité
- Créativité ? Oui ! Vous dites créativité ? Comment la définir ?
- D'abord définissons-la par son contraire, par exemple :

La Créativité est le contraire de la Passivité et de l'Ordinaire. Ensuite, essayons de la définir par rapport à notre environnement : la créativité est ce qui permet à un individu ou à une entreprise de se construire une perception nouvelle, de construire le changement plutôt que de le subir...

3.2. La créativité est définit ainsi :

“La créativité est un processus mental impliquant la génération de nouvelles idées ou concepts, ou de nouvelles associations entre des idées et des concepts préexistants”. La créativité se construit dans des espaces ouverts...elle se conjugue mal dans des structures économiques ou institutionnelles « établies » car ces espaces ont toujours tendance à résister, à freiner la créativité, à la destituer. Ceci explique sans doute que les inventions n'ont pas été fondées par de grandes multinationales...

3.3. Mot-clé

Créativité, invention, découverte, développer sa créativité, créativité d'un projet d'entreprise, économie créative, créativité artistique, créativité technologique, créativité personnelle, techniques de créativités, direction artistique, scénographie, créativité marketing, créativité communication, créativité études , sémiotique, produit créatif, service créatif, idées créatives, curiosités créatives, invention créative, génération de nouvelles idées créatives, nouvelles associations entre des idées, potentiel créateur, artiste peintre, art créative, vie créative, agence de créativité

4. Les Ateliers Créatifs

Atelier de modelage, création d'objets et sculpture en terre, peinture sur porcelaine, art plastique. Stage a thème durant les vacances par exemple marionnettes, chevalier animaux fantastiques, décors de Noël.

4.1. Activités créatives

- Art du fil
 - Broderie
 - Patchwork
 - Tricot
 - Crochet
 - Boutis
 - Laine Cardée
- Art Floral
 - Fiches créatives
- Cartonnage Encadrement
 - Comment faire !
 - Fiches créatives
- Mode bijoux
 - Perles
 - Customisation
- Papeterie Carterie
 - Scrabooking
 - Quisling
- Activités et déco
 - Bougie
 - Collage
 - Scoubidou
 - Mosaïque
 - Pochoirs
 - Divers

Je pense que les loisirs créatifs font ressurgir des souvenirs et des moments heureux de l'enfance. On retrouve une fierté, une satisfaction d'avoir réalisé soi-même un objet, liées à une maîtrise de la technique et à la créativité elle-même. C'est peut-être une réaction contre un monde très industrialisé : cette satisfaction vient du plaisir de faire des choses qui nous ressemblent vraiment et que, pour une fois, nous avons nous-mêmes choisies. Ensuite, c'est très récréatif. C'est un passe-temps qui aide à se vider la tête, car se consacrer à un objet et à sa création permet d'oublier ses soucis.

4.2. Un grand choix de jeux créatifs



Les loisirs créatifs regroupent une multitude d'activités, avec en point commun la réalisation de ses mains d'un objet ou d'une œuvre. Ce type d'activités sollicite chez l'enfant réflexion et agilité manuelle, les projets les plus ambitieux lui enseignant même la patience. L'avancée progressive et régulière de l'ouvrage le rassure sur ses capacités, et lui procure une infinie source de fierté une fois la touche finale apportée.

Collage de Serviettes, Motifs Fleuris et Féminins

COLLAGE DE SERVIETTES, VERNIS-COLLE, GRANITE EN AEROSOL

Une technique révolutionnaire qui permet enfin le collage des serviettes sur tous les supports traditionnels, mais également sur du papier sans le faire "gondoler"!
A la fois colle et vernis, ce nouveau produit offre une finition granitée très chic.

Décorez les objets en Bois avec des serviettes

La technique est très simple, il suffit de choisir un motif de serviettes, de le découper ou le déchirer, puis de l'appliquer au vernis colle sur l'objet en bois. Les thèmes présentés sont :

- les marguerites
- le lierre
- les fleurettes
- les roses
- les fruits
- la chambre d'enfant
- la cuisine

5. LOISIRS CREATIFS POUR ENFANTS

5.1. Jeux et Jouets > Naissance / Premier âge

Naissance / Premier âge



Il vient de naître... et c'est évidemment le plus beau bébé du monde. Bienvenue dans un monde de jouets et de douceurs. Nous vous proposons des jouets permettant de satisfaire les besoins et les capacités de chaque âge. Certains jouets stimuleront plus particulièrement le langage, la motricité, ou la coordination œil main... Ainsi, ces jouets pourront accompagner l'enfant, au fur et à mesure qu'il leur découvrira de nouvelles propriétés : la balle à mâchonner, roule s'il la pousse. Ces jouets sont destinés aux bébés et aux enfants jusqu'à 18 mois environ.

5.2. Jeux et Jouets > Naissance / Premier âge > Doudous

Doudous



On lui donne de curieux noms comme ninivite, bout, Nestor, Jeannot Lapin... Le doudou peut dès le plus jeune âge permettre le jeu, faciliter l'endormissement, apaiser et tranquilliser en cas d'absence... Des doudous pour tous : du tissu tout doux pour bébé, aux formes originales pour les plus grands

5.3. Jeux et Jouets > Eveil et découverte

Eveil et découverte



Les jeux et jouets de cette rubrique sont destinés aux bébés (tapis d'éveil) jusqu'aux enfants âgés de 6 ans (voiture à pédales). Chaque jouet permet à l'enfant d'explorer le monde selon son stade d'évolution, sa motricité et la situation (la marche, le bain, la position couchée ou assise).

5.4. Jeux et Jouets > Eveil et découverte > Bouliers et Labyrinthes à fils

Bouliers et Labyrinthes à fils



Autour d'un an, priorité à la motricité ! Le petit enfant est ravi de suivre de l'œil, puis du doigt, des anneaux ou perles de couleurs vives le long des circuits exubérants à fil souvent fort décoratifs...Il développe ainsi en douceur sa coordination main-œil et sa motricité fine. Pour mener à bon port papillons ou petites autos, l'enfant va répondre à un véritable défi : il aura besoin de concentration, d'habileté et de dextérité.

Les bouliers classiques permettent une bonne visualisation et manipulation, formes et couleurs, et sont plus tard une première approche de la numération.

5.5. Jeux et Jouets > Jeux créatifs, éducatifs et scientifiques > Crayons, feutres, peintures pour petits...

Crayons, feutres, peintures pour petits...



Pour les petits et les tout-petits, voici des feutres, des crayons de couleurs, des ciseaux... tout pour permettre à l'enfant de réaliser ses premiers dans l'expression écrite et dessinée.

5.6. Jeux et Jouets > Construction et circuit

Construction et circuit

De la construction en brique, en bois naturel ou multicolore, des Legos ou Meccano... vous trouverez ici de quoi satisfaire les envies des plus petits aux plus grands des bâtisseurs.



5.7. Jeux et Jouets > Construction et circuit > Blocs de construction – Multicolore

Blocs de construction - Multicolore



Dès 12 mois, l'enfant pourra manipuler et monter de multiples façons les différents cubes en bois de couleurs vives ou encore encastrer les blocs dans un chariot. Dès 2 ans, les petits bâtisseurs laisseront libre cours à leur imaginaire et à leur habileté avec les châteaux, les escaliers ou les blocs à eau.

5.8. Jeux et Jouets > Jeux d'imitation

Jeux d'imitation



Parce que tous les enfants veulent faire comme les grands et qu'ils ont un sens de l'imagination débordant, nous vous proposons tous les accessoires pour satisfaire leur imaginaire.

5.9. Jeux et Jouets > Jeux d'imitation > Garages, trains, voitures

Garages, trains, voitures



Parking, garage, bateau, train... un imaginaire spécifique à déployer pour chaque jeu et des scénarios à inventer à l'infini.

5.10. Jeux et Jouets > Jeux en bois pour les plus grands

Jeux en bois pour les plus grands



Connus, méconnus, populaires ou confidentiels, tous ces jeux de bois renouent avec le plaisir indémodable et naturel de jouer en société, tout en exerçant son sens tactique et son ingéniosité. Echecs, carrons, morpions, mah-jong... toute une palette de jeux à votre disposition pour commencer un loisir ou une passion, et cela dès l'âge de 6 ans.

5.11. Jeux et Jouets > Jeux en bois pour les plus grands > Carrons Bougie

Car rom Le jeu du Carrons est vieux de plus d'un siècle. Proche du billard, il se joue sur un plateau de bois avec un palet et des pions. Le palet, qu'il faut propulser par impulsion des doigts, doit permettre aux pions de rentrer dans les angles. Le gagnant de la partie sera le premier à rentrer tous ses pions



5.12. Jeux et Jouets > Jeux de société 2 à 10 ans

Jeux de société 2 à 10 ans



Des jeux de société, pour tous les âges, pour tous les goûts, pour toutes les bourses, à jouer à deux, trois ou à beaucoup ! avec une préférence pour les jeux pas si faciles à trouver... les jeux concoctés par des auteurs, illustrés par des artistes, les jeux un peu différents

5.13. Jeux de mémoire et d'observation

Petits - Jeux de mémoire et d'observation



Trouver les carottes, les animaux de la ferme, les bandits et bien d'autre encore... tout un panel de jeux pour faire marcher les petites cellules grises et développer le sens de la mémoire et de l'observation.

5.14. Jeux et Jouets > Plein air et sports

Plein air et sports



Les beaux jours arrivent, sont là ou s'en vont... qu'importe, il est presque toujours possible de s'amuser à l'extérieur et donc de déployer toute la panoplie comprenant les outils de jardinage, les ballons, les quilles ou le croquet

5.15. Plein air et sports > Croquets, boules, quilles

Croquets, boules, quilles



Des copains ou des parents, un terrain plat : c'est tout ce qu'il faut pour entamer une partie de quilles, de croquet, de mikado géant ou de boules... Toutes les générations apprécieront les moments de détente offerts par ces jeux. Les plus petits apprendront à maîtriser le lancer, sans casse...

5.16. Jeux et Jouets > Chambres d'enfants / décorations

Chambres d'enfants / décorations



Mettre de la couleur, meubler de formes ergonomiques et ludiques, ajouter des petits détails utiles et rigolos, autant de possibilités pour aménager la chambre de l'enfant en un lieu unique dédié à son petit monde.

5.17. Jeux et Jouets > Chambres d'enfants / décorations > Coffres à jouets

Coffres à jouets



En bois ou en tissu, les coffres à jouets font le bonheur des petits qui y entassent tous leurs petits trésors... les plus grands y rangeront avec nostalgie les jouets en bois de leur enfance.

5.18. Jeux et Jouets > Puzzles > Puzzles par thème

Puzzles par thème



De la mer à la montagne, des toiles de Maîtres aux photographies de bébés, d'animaux ou de monuments historiques, nous vous proposons un large choix de puzzles pour petits et grands.

5.19. Jeux et Jouets > Puzzles > Accessoires puzzles

Accessoires puzzles



Des accessoires bien utiles pour coller un puzzle terminé ou pour le ranger en conservant le travail déjà réalisé.

Jeux et Jouets > Divers

Divers



Les petits riens inclassables, mais parfois essentiels pour les enfants, se trouvent dans cette rubrique, dans laquelle vous trouverez parapluie, billes, crayons, kaléidoscope, porte-clefs...

5.20. Jeux et Jouets > Divers > Goûter d'anniversaire, fêtes.

Goûter d'anniversaire, fêtes...



Des ballons de baudruche aux formes multiples, des toupies, des bougies... tout pour animer joyeusement les petites fêtes, goûters et anniversaires des enfants.

6. ATELIER CREATIF

Programme: à partir de 14 ans



6.1. Création en mosaïque pour le jardin et la maison.



Plus de 20 modèles à réaliser à base de céramique de verre, de terre cuite, de galets ou de coquillages. Ex: console demi-lune, petite table orientale, plat méditerranéen, petit meuble en mosaïque, vasque de jardin, pied de lampe,...



-prise de contact avec les matériaux (éclats de faïences, galets, porcelaine, carreaux de céramique,...).

-recherche du sujet et des couleurs

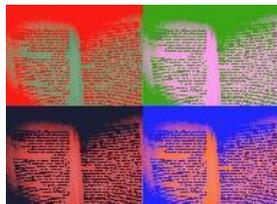
-apprentissage des découpes.

-collage

6.2. Atelier d'écriture

Public: à partir de 14 ans

Elaborer un récit - stimuler son imagination



Si vous avez envie de vous essayer à la rédaction d'un court texte de fiction, tout en exerçant votre créativité, cet atelier d'écriture vous est destiné.

Il s'agit d'un atelier d'initiation, aucun pré requis n'est donc nécessaire. Venez et frottez-vous au plaisir de libérer votre imaginaire dans l'écrit.

6.3. Mosaïque en pose indirecte Public: à partir de 14 ans

La méthode indirecte consiste à coller la mosaïque à l'envers, sur un support papier non définitif. Cette technique s'emploie dans certaines circonstances rendant le travail direct trop compliqué. (Ex: si la



mosaïque à réaliser se trouve dans un endroit difficile d'accès, au-dessus d'un évier ou sur un plafond.)

Ou si les conditions climatiques ou géographiques ne s'y prêtent pas. Le côté pratique de cette technique est que, la mosaïque étant assemblée à l'envers, l'artiste peut travailler dans le confort de son atelier et ne se déplace qu'une fois pour poser l'œuvre.

Programme:

- prise de contact et choix des matériaux (pâte de verre, carreaux de céramique...)
- recherche du sujet et des couleurs.
- apprentissage des découpes.
- collage

6.4. Ecriture de Nouvelles

Public: à partir de 16 ans

L'atelier d'écriture permet à chacun de faire naître ou renaître sa propre écriture et de la travailler...



Par des jeux d'écriture, l'imagination se débride et les mots coulent de source... puis se structurent. Les dernières soirées et la journée seront consacrées à l'écriture d'une nouvelle. Laissons-nous aller à l'envie d'écrire et au plaisir de l'expression : pas de pré requis, juste l'amour des mots, des écrits

6.5. Ateliers d'initiation et de Perfectionnement à la Photo

Public: à partir de 18 ans

Si vous désirez découvrir toutes les capacités de votre appareil photo numérique ou argentique, les trucs et ficelles pour retoucher une image, si vous voulez améliorer vos clichés, apprendre à (mieux) observer un sujet photo, échanger vos idées et montrer vos images, rejoignez-nous.

L'asple La Boîte à Images organise toute l'année des Ateliers d'initiation et de perfectionnement à la Photo pour Adultes en 4 séances (+ 1 séance pratique) et des workshops pratiques et thématiques (sur le mouvement, le reportage, les couleurs, la macro photo, etc.) d'une journée.

Programme complet sur

6.6. Stage de Carnaval



Apprendre Ensemble » propose aux enfants de 3 à 8 ans un stage d'éveil artistique.

Chants, ateliers contes, peinture, modelage, grimage, éveil aux beautés de la nature et création de bricolage suivant différents thèmes.

Les stages sont encadrés par du personnel qualifié, gradué en éducation spécialisée, institutrice maternelle puéricultrice et stagiaires animateurs.

Maximum 18 enfants par groupe.

6.7. Ecriture collective

Public: à partir de 14 ans



Prendre du plaisir à écrire en groupe, pour ne plus affronter seul la page blanche, pour partager nos mots. Parce qu'ensemble, les idées rebondissent toujours. Parce qu'être attentif à d'autres voix permet de mettre son écriture au service de celle des autres.

Des jeux d'écriture à plusieurs mains, des pistes pour explorer une écriture nouvelle qu'on n'aurait pas pu trouver seul, des occasions de se laisser surprendre et de faire des rencontres d'écriture.

6.8. Atelier de mosaïque

À partir de 14 ans



Envie de vous amuser et de laisser libre cours à votre créativité? Venez réaliser un miroir, un plateau, un dessous de table, ... en mosaïque !!! Le matériel sera disponible sur place pour plus de faciliter. Il ne faut rien apporter que sa bonne humeur et sa créativité (bien sur !!!)

6.9. Ateliers découverte, pas à pas et table de Scarpe

À partir de 16 ans

Vous avez envie de découvrir le Scrabooking pour savoir si ce loisir vous plait ? Venez à un atelier



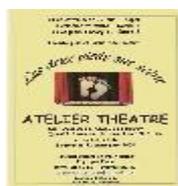
découvert, c'est l'idéal pour débiter. Vous scrapez déjà régulièrement et vous voulez vous perfectionner : les ateliers pas à pas sont fait pour vous. Vous scapez déjà mais vous préférez travailler sous les conseils de votre animatrice pour continuer votre album ou travailler les photos sur...

6.10. Atelier d'initiation à la musique pour enfants de 6-10 ans



L'atelier propose une introduction ludique à la pratique musicale et vocale collective. Découverte du rythme, des possibilités de la voix, exploration de différents instruments mélodiques et rythmiques. Chant collectif. Développement de l'oreille musicale et de l'écoute. Première approche à la notation et à la pratique musicale collective. L'atelier veut développer les aptitudes.

6.11. Atelier théâtre



Si l'objectif premier est avant tout de s'amuser, voici en « vrac » un résumé non exhaustif des objectifs que l'on s'est fixé pour cet atelier théâtre : - Apprendre à se connaître - Apprendre à connaître l'autre - Acquérir de la confiance en soi - Développer son imagination - Développer un sens des responsabilités - Apprendre à respecter l'autre - Apprendre à analyser ses émotions à les...

De 7 à 12 ans

6.12. La météo se filme



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...

De 7 à 12 ans

6.13. LE TEMPS PÉRISCOLAIRE (Ateliers de loisirs créatifs)

Loisirs Création Animation repart pour une nouvelle saison. L'association vous propose :

- un atelier poterie (modelage, construction d'histoire, fabrication d'objets, décoration, émaillage)
- un atelier de décoration sur porcelaine :
décoration à la main d'objet divers : assiette, vide poche, plats, vase... au pinceau, à la plume, à l'éponge mais aussi pose de décalcomanie sur porcelaine et pu toisage
- un atelier mosaïque : collage de carreaux préalablement tailler suivant le motif désiré sur bois, argile (plateau, cadre, dessous de plat...)

Ces ateliers sont pour enfants, adolescents, adultes

6.14. Atelier poterie enfants

Au programme, des modelages de personnages et d'animaux et des constructions de maquettes en fonction de l'actualité, du programme scolaire ou à l'occasion d'une histoire racontée par l'animatrice et qu'ils vont imaginer. Mais aussi fabrication d'objets, gravures, sculpture sur terre, décoration aux engobes et pour les adolescents : émaillage. Le premier but recherché est évidemment l'épanouissement de l'enfant, le développement de sa sensibilité, de sa sensualité, de son imagination...

Horaires :

Enfants de 6 à 10 ans

Mercredi : 09h30 à 11h00, 14h00 à 15h30 et 15h30 à 17h00

Ados de 11 à 16 ans

Les mercredis créatifs

Les cours sont assurés par des intervenants qualifiés pour chacune des spécialités artistiques proposées : atelier feutrine, perles, Scrabooking, cartonnage, mosaïque, peinture sur supports bois, verre, et technique du papier peint. Les ados peuvent s'initier à ces différentes formes d'art et développer leurs dons créatifs. Le matériel pour la réalisation des œuvres est offert. A la fin du module, ils peuvent repartir avec leur réalisation

6.15. Ports loisirs

Les sports et loisirs sont essentiels au bon développement des enfants ! Se défouler, s'amuser, rencontrer camarades et amis et faire de nouvelles expériences les forment à la vie et à la sociabilité !

N'oubliez donc pas d'aménager à vos enfants ces précieux moments consacrés au divertissement ! Sports en tous genres, dessin et coloriage, camps de vacances et lecture, découvrez les nombreux

sites consacrés aux loisirs des plus jeunes ! Bonnes idées, bonnes adresses et boutiques en ligne sont ici !

6.16. Divertissements

Les enfants, plus encore que les adultes, ont besoin de se divertir ! Ecole et devoir ne sont pas toute leur vie et il est important de leur aménager des moments de détente et d'amusement, ce n'est d'ailleurs qu'à cette condition qu'ils pourront se concentrer et rester calmes lorsqu'il le faudra ! Voici nos sites regroupant divertissements et loisirs pour les enfants et les ados ! Bandes dessinées, émissions télé, célébrités du monde des plus jeunes et groupes de musique sont ici !

Bande dessinée

Cinéma

Groupes et artistes

Célébrités

Dessins animés

Télévision

Cirque

En partenariat avec l'Ecole du Cirque de Lomme, un atelier cirque voit le jour.

Contenu du projet :

- acrobaties au sol et portés ;
- équilibre sur objets (fil, boule, etc...) ;
- jonglerie ;
- expression et jeu d'acteur.

- A partir de 7 ans.

HIP-HOP

Le Hip-Hop est un mouvement culturel et artistique apparu aux Etats-Unis au début des années 70. Depuis, il s'est diffusé dans le monde entier...

L'an dernier, une vingtaine de jeunes gorguillons se sont initiés à cette discipline.

- Le vendredi de 18h à 19h (13-17 ans);
et de 19h à 20h (+18 ans)

- A partir de 13 ans.

Poterie

Du modelage au colombin en passant par la cuisson, la poterie n'aura plus de secret pour vous...

- Le lundi de 18h00 à 19h30.
- Tarifs de 35€ à 60€.
- Animatrice : Bérengère Valentin.

Sculpture

De l'initiation au perfectionnement, Jean Ceriez vous aidera à donner vie à un bloc de béton cellulaire.

Nouveauté cette année !

Pour les adultes, sculpture sur pierre de Lezennes Saint Maximin : une pierre claire qui orne de nombreux édifices dans la région.

- Le mardi de 18h00 à 19h30

Synthétiseur

Activité incontournable de la Maison pour Tout, l'atelier Synthé est ouvert aux enfants comme aux adultes.

Venez découvrir les joies de la musique pour animer vos réceptions !
Il n'est pas nécessaire de posséder un synthétiseur.

- Le jeudi à partir de 17h00 (puis formation de groupes de niveau).

Guitare

La guitare est sans doute l'instrument de musique que l'on rencontre le plus souvent dans nos foyers. De l'initiation au perfectionnement, des cours de guitare sont proposés aux débutants comme aux passionnés, ou encore à celles et ceux qui ont mis au rencard leur guitare, en se disant que c'est trop difficile à apprendre.



- Le samedi à partir de 14h00 (puis groupes de niveau) à l'Espace Jeunesse et Loisirs.

Scrapbooking

Le Scrapbooking est un loisir créatif, une forme d'art décoratif.

A partir de vos photos et en fonction du thème choisi, réalisez une mise en page originale qui mettra en valeur vos plus beaux souvenirs.

- Le samedi de 14h30 à 16h30, à la Maison pour Tous.

Théâtre

Vous rêvez de « brûler les planches », apprendre un rôle et de devenir comédien ? Venez découvrir les joies du théâtre.

Plus d'informations auprès de l'accueil de la Maison pour Tous.

Jardinage* Grande nouveauté cette année avec la création de deux ateliers animés par Isabelle

Dupont, responsable du service espaces verts de la commune.

Les petites pousses :

- découverte du jardinage et de ses petits secrets ;
- à partir de 7 ans ;
- le mercredi de 10h00 à 11h30, au jardin public (rue du Duc de Berry).

Atelier adultes :

- ouvert à toute personne qui souhaite découvrir ou se perfectionner dans l'art du jardinage : bouturage, plantation de rosiers, arbres et d'arbustes, création de massifs floraux, taille des rosiers, etc....

Passion couture

D'un simple consommateur, vous deviendrez acteur de votre propre style.

En confectionnant vous-même les habits dont vous rêvez.

Vous apprendrez à faire des ourlets, prendre des mesures, reporter un patron d'une planche, couper du tissu, égaliser les pinces, les boutonnières, utiliser une la machine à coudre, etc...

Les vêtements dont vous rêvez prendront forme et la couture devient une passion.

- Le mardi de 14h00 à 16h00.

Cyber Centre

Animé par Jean-Marc Heu, le cyber centre propose de nombreux ateliers pour s'initier ou se perfectionner en Informatique.

Tous les publics sont visés, aussi bien les enfants que les aînés. Les formations pour adultes offrent 4 propositions : la bureautique, Internet, atelier vidéo, atelier audio.

- L'inscription au Cyber Centre
- Le tarif pour une heure d'utilisation, de consultation Internet, de formation initiation ou perfectionnement. L'inscription et l'utilisation pour les demandeurs d'emploi sont gratuites, sous réserve de l'acceptation du dossier.

7. Initiation à l'informatique pour les 6-13ans

L'informatique n'aura plus de secret pour toi : traitement de texte, mise en page, Internet, etc....

- Le mercredi de 14h00 à 15h30 et de 15h30 à 17h00, au Cyber Centre.

7.1. Ecoles de sports

En lien avec les clubs sportifs locaux, les écoles de sports initient chaque mercredi après-midi les enfants à différentes disciplines sportives.

Deux types d'écoles sont proposés :

- pluridisciplinaires avec une école polyvalente pour les 4-5 ans et multisports pour les 6 à 12 ans ;
- spécifiques telles qu'athlétisme, tennis, badminton, arts martiaux à partir de 7 ans et danse à partir de 4 ans. Remarque : un enfant peut débiter l'année en école multisports et changer d'activité en cours d'année, sans surcoût pour la famille. Il suffit de contacter la Maison pour Tous.

7.2. Activités périscolaires

Les activités périscolaires regroupent l'ensemble des activités mises en place le matin, au moment de la pause méridienne et le soir après l'école.

Le matin : Accueil des enfants dans les 4 écoles de la commune

Enfants pratiquent des activités adaptées à leur âge. De plus, en fonction de l'âge des enfants, ceux-ci peuvent choisir leur activité parmi des propositions variées : conte, danse, initiation à l'anglais, jeux sportifs, etc....

Le soir : les enfants à partir de la classe préparatoire participent gratuitement à l'accompagnement scolaire. Ils bénéficient d'une aide aux devoirs assurée par un personnel adapté.

7.3. Espace Ados

L'Espace Ados se veut être un lieu de rencontre, d'échange, de découverte, pour les adolescents dès la 6ème et jusque la veille de leurs 18 ans. Cet espace est ouvert librement à tous les jeunes de la commune pour leur permettre de se retrouver, mais aussi de construire ensemble des projets collectifs enrichissants et avec l'appui de l'équipe d'encadrement.

1- L'accompagnement à la scolarité

Un accompagnement à la scolarité est possible pour les enfants dès la 6ème. Cette aide apportée dans la réalisation des devoirs sera proposée les lundis, mardis, et jeudis en période scolaire, de 17h à 18h, en partenariat avec les collègues.

2 - L'accueil libre

Lors de l'accueil libre, billard, baby-foot et jeux divers sont à la disposition des jeunes.

Des soirées vidéo ou à thème; des discussions autour d'un thème et sensibilisation aux problèmes de santé publique (alcool, drogue...) peuvent aussi être organisées à la demande.

3 - Sorties et montage de projets

Durant l'année scolaire, des activités à la carte sont proposées, avec inscription auprès du secrétariat de la Maison pour Tous. La carte loisirs sera valable de septembre à juin. Son coût est fonction de la composition familiale. Elle dispose de 10 cases, à chacune des sorties une ou plusieurs cases seront débitées en fonction du coût de l'activité pour la structure. Renseignements et réservations au secrétariat de la Maison pour Tous. Pour les montages de projets, l'équipe d'animation est prête à accompagner tout groupe de jeunes motivés, prêts à mener un projet à terme. Durant les vacances d'été, les activités ados s'inscrivent dans le cadre des centres de loisirs.

CHAPITRE : XII

LES ACTIVITES DES JEUX ET DE BRICOLAGE POUR ENFANTS DE 03 A 12 ANS

1. Toutes les techniques de loisirs créatifs.

- 1.1. Broderie
- 1.2. Coloriage
- 1.3. Modelage
- 1.4. Pochoirs
- 1.5. Récup et recyclage
- 1.6. Scrabooking
- 1.7. Serviettes collées

Point de couture simple : le point avant

Point de base en broderie et couture. Le point avant est le premier et le plus simple des points de couture ou de broderie. Même les enfants de maternelle peuvent apprendre à faire le point avant. Le point avant sert à assembler deux pièces de tissu.

2. Les apports de la broderie

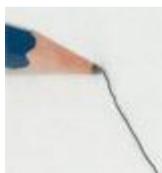
- Apprendre un point de couture de base : le point avant
- Développer ses capacités de concentration et d'attention
- Développer et entretenir sa coordination fine

2.1. Fournitures pour faire le point avant

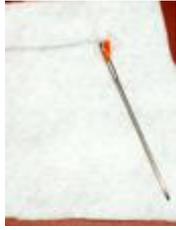
- Du coton à canevass ou à broder
- Une aiguille à broderie
- Des ciseaux
- Une pièce de tissu
- Un crayon à papier

2.2. Réalisation du point avant

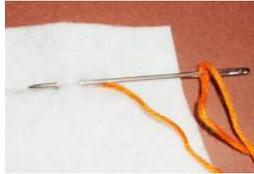
- Dessiner la ligne de couture sur la pièce de tissu.



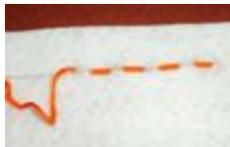
- Ce point s'appelle le point avant car on coud les points en allant vers l'avant.
- Piquer l'aiguille dans la pièce de tissu par le dessous et ressortir le fil.



- Piquer l'aiguille sur le dessus puis sur le dessous du tissu et ressortir le fil.



- Recommencer en prenant soin de laisser des espaces égaux entre chaque point.



Cliquer pour voir en grand

Point de chaînette - Point de broderie



Fiche détaillée pour apprendre le point de chaînette pour la broderie. Le point de chaînette est un point de base. Le point de chaînette est un point de broderie très rapide à faire et très décoratif. C'est souvent l'un des premiers points réussis par les enfants.

2.3. Les apports de la broderie

- Apprendre un point de broderie simple : le point de chaînette
- Développer son repérage spatial
- Développer sa capacité d'abstraction
- Développer ses capacités de concentration et d'attention
- Développer et entretenir sa coordination fine
- Personnaliser ses vêtements

2.4. Fournitures pour faire le point de chaînette

- Du coton à canevass ou à broder
- Une aiguille à broderie
- Des ciseaux
- Une pièce de tissu
- Un crayon à papier

2.5. Réalisation du point de chaînette pour la broderie

- Couper un fil de 70 à 80 cm de long et faire un nœud à l'une des extrémités. Passer le fil dans le chat de l'aiguille.
- Le point peut être régulier ou dégradé en feston. Le point de chaînette peut aussi être utilisé pour faire du remplissage de motif.

1



Piquer

l'aiguille dans la pièce de tissu par le dessous et ressortir le fil sur le dessus

2



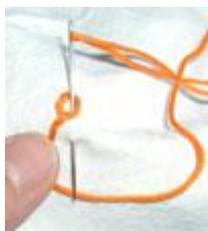
Piquer l'aiguille à l'endroit où elle est sortie et la ressortir un peu plus bas.

3



Passez le fil sous l'aiguille et tirer le fil

4



Piquer l'aiguille à l'intérieur de la première boucle - les points trouvent leur point de départ dans le point précédent - puis recommencer à l'étape 3

3. Technique pour peindre au tampon



Fiche d'explication pour peindre au tampon pour les activités de loisirs créatifs ou pour le bricolage avec les enfants.

3.1. Pour quoi faire :



- Tout décorer dans la maison
- Réaliser des décors et des dessins faciles même avec les toutes petites mains !
- Enrichir les compositions de Scrabooking
- S'amuser à l'infini les jours de pluie
- Apprendre la précision du geste pour les plus jeunes

3.2. Fournitures :

- Peinture en tube
- Peinture acrylique
- Gouache
- Peinture pour verre
- Encres (ou tampon encreur)
- Petit rouleau de peinture
- Gros pinceau
- Tampons

Les différents tampons

Tampons achetés dans le commerce

3.3. Peindre au tampon



1. A la peinture :

- Versez la peinture dans des assiettes en carton ou un petit récipient à bords plats.
- Appliquez la peinture avec un gros pinceau ou un petit rouleau à peinture.
 - Faites une première application sur une feuille de papier brouillon pour contrôler que la peinture n'est pas trop baveuse.
 - Appliquez les couleurs une à une en prenant soin de nettoyer le pinceau et le tampon entre chaque application.
- Terminez le motif avec des feutres, des crayons de couleur ou de la peinture.



2. Au tampon encreur :

- Pressez le tampon sur le tampon encreur.
- Appliquez le tampon sur le support.

- Terminez le motif avec des feutres, des crayons de couleur ou un pinceau fin

4. Fabriquer une roue des couleurs

Fabriquer une roue des couleurs avec son enfant pour apprendre à mélanger les couleurs et distinguer couleurs primaires et couleurs secondaires.

4.1. Les apports du bricolage pour l'enfant



- Découvrir les couleurs
- Distinguer les couleurs primaires des autres
- Apprendre comment sont créées les couleurs
- Apprendre à composer les couleurs à partir des couleurs primaires

4.2. Fournitures pour faire la roue des couleurs :

- Du carton blanc ou du papier à dessin très épais
- Les 3 couleurs primaires : rouge, jaune, bleu. Utilisez des peintures en tube, le dosage de couleur sera plus facile.
- Un pinceau
- Des feuilles blanches pour faire les mélanges et les essais.
- Un crayon à papier
- Un compas

Réalisation de la roue des couleurs

4.3. Préparation du travail pour faire la roue des couleurs

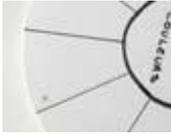
- Dessinez un grand cercle sur le carton blanc, puis dessinez un plus petit à l'intérieur de façon à faire une roue.
- Découpez le carton en suivant les contours du plus grand cercle.
- Séparez la roue en trois zones égales en tirant des traits au crayon à papier.



- Découpez chaque zone en 4 ou 5 tranches.



- Marquez la première tranche de chaque zone d'un petit symbole.



- Expliquez à votre enfant que vous allez construire une roue des couleurs pour apprendre à créer soit même les couleurs.
- Expliquez-lui qu'il existe 3 couleurs primaires à partir desquelles on peut créer toutes les autres couleurs et que vous allez ensemble démontrer comment c'est possible.
- Montrez-lui la roue que vous avez préparée. Expliquez-lui ce que vous allez faire.

4.4. Réalisation de la roue des couleurs

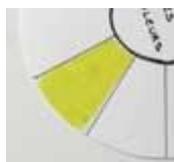
- Demandez à votre enfant de peindre les tranches marquées d'un symbole avec l'une des trois couleurs primaires dans le sens jaune, bleu, rouge.
- Aidez-le à :
 - Verser un peu de jaune et de bleu sur une feuille en prenant soin de bien les séparer.



- Ajouter une petite pointe de pinceau de bleu sur le jaune. Attention ! Il faut ajouter très peu de bleu.



- Peindre la première tranche se trouvant entre le jaune et le bleu.



- Ajouter une autre pointe de bleu au premier mélange obtenu et peindre la tranche suivante.



- Continuer avec ces deux couleurs jusqu'à ce que toutes les tranches soient peintes.



- Recommencer toute l'opération avec du rouge et du bleu, puis du jaune et du rouge. Attention ! Il faut toujours ajouter la couleur la plus foncée à la plus claire, ce sera plus facile pour l'enfant et plus économique pour les parents.

5. Les techniques du modelage

5.1. Préparation de la pâte

Quelle que soit la matière première utilisée la première étape est la préparation de la pâte.



Certaines pâtes sont à préparer juste avant le modelage comme la pâte à sel. Dans tous les cas il faut commencer par "briser" la pâte. Il faut la malaxer pour la rendre souple et homogène. Travailler une pâte qui se casse ne donnera jamais un bon résultat. Pour travailler la pâte le meilleur instrument sont les mains. La pâte doit être malaxée, écrasée et roulée entre les mains. Pour certaines pâtes comme les pâtes à sel et l'argile, il peut être utile d'humidifier les mains avant de travailler la pâte.

5.2. Abaisser la pâte

Abaisser la pâte : c'est l'opération qui consiste à étaler la pâte avec un rouleau à pâtisserie sur une épaisseur de 1 à 2 cm environ.



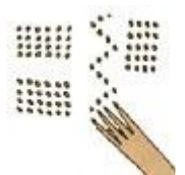
Rouler un colombin : il s'agit de prélever un peu de pâte et de la rouler sous les mains pour obtenir une sorte de boudin plus ou moins long, plus ou moins épais. Les colombins peuvent être décorés ou effilochés.

Les colombins peuvent aussi être aplatis avant d'être découpés

Lisser : le lissage peut se faire avec une spatule ou avec les mains humidifiées. Cette opération permet de "gommer" les petites imperfections de surface.



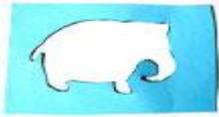
Graver : les modelages peuvent être décorés de gravure. Ces gravures peuvent être réalisées en pressant un objet sur la pâte et qui y laissera son empreinte : poinçon, bâtonnet, coquillage, peigne, pâte crue, feuilles, épices, boutons en relief ...





Coller : pour coller deux parties entre elles il suffit de les humidifier avant de les presser l'une contre l'autre. Attention ! Humidifier ne veut pas dire détremper.

6. Création de pochoirs



Un pochoir est une plaque de papier, de plastique, de métal, de bois ou de toute autre matière découpée en suivant les contours d'un motif plus ou moins simple. Un pochoir permet de reproduire la forme évidée soit en remplissant la forme de peinture ou crayon soit en découpant la forme au cutter. Il existe de nombreux pochoirs dans le commerce, mais les acheter pour un usage souvent unique finit par coûter cher. Avec un peu de patience il est facile de créer soi-même ses

pochoirs.

6.1. Pochoir trouveront de multiples applications pour toute la famille

- Les ouvrages et compositions d'enfants ; dès le plus jeune âge les enfants adorent les pochoirs faciles à utiliser et qui donne de beaux résultats
- Créer du papier à lettre personnalisé
- Embellir les ouvrages de Scrabooking
- Décorer la maison
- Décorer les meubles et accessoires

6.2. Les pochoirs peuvent s'utiliser sur tous les supports :

- papier
- bois
- tissu
- terre cuite
- céramique

6.3. Le matériel nécessaire

Les pochoirs peuvent être réalisés dans différents supports, certains pouvant être réutilisés à l'infini. Pour la plaque du pochoir :

- Papier cartonné (type bristol)
- Carton ordinaire
- Carton huilé prêt à l'emploi
- Feuilles de plastique (couvertures à relier ou feuilles pour rétroprojecteur ...)
- Acétate (disponible dans les magasins spécialisés)

Pour la découpe :

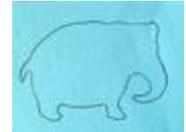


- Ciseaux fins

- Cutter ordinaire
- Cutter circulaire
- Tapis à découpe ou une plaque de verre

6.4. Faire ses propres pochoirs

- Dessinez ou reproduisez le motif que vous souhaitez directement sur le support pochoir. Choisissez un motif simple du moins dans les premiers temps.



- Evidez l'intérieur des motifs avec un cutter ou des ciseaux.
- Pour évider avec des ciseaux :
 - Découpez une croix au centre de la partie à évider
 - Evidez par petites parties, découpez les parties les plus faciles à évider puis terminez par les autres, les ciseaux auront plus de place pour bouger et tourner.
- Si vous utilisez un cutter ne dirigez jamais la découpe vers vous, vous n'êtes pas à l'abri d'un dérapage.
- Ecartez et protégez toujours votre main libre. Si vous ne vous sentez pas à l'aise préférez les cutters circulaires ou utilisez les ciseaux.

Peindre au pochoir

En modelage on utilise souvent les mêmes formes de base. A partir de ces formes de base il va être possible de faire des personnages, des fleurs, des feuilles et une multitude d'autres compositions

6.5. Les apports de l'activité



- Tout décorer dans la maison
- Réaliser des décors et des dessins faciles même avec les toutes petites mains !
- Enrichir les compositions de Scrabooking
- S'amuser à l'infini les jours de pluie
- Apprendre la précision du geste pour les plus jeunes
- Décorer les gâteaux ou les assiettes

Les fournitures pour peindre au pochoir :

Les peintures de remplissage :

- Peinture pour pochoir en pommade ou en tube
- Peinture acrylique
- Peinture en bombe
- Pastels
- Feutres
- Crayons de couleur
- Gouache

- Peinture pour verre
- Encre

Les outils :

- Le pochoir ou brosse à pocher
- Les pinceaux
- Les petits rouleaux à peinture
- Les éponges
- Le tissu ou les papiers absorbants

Vous pouvez aussi fabriquer une brosse à pocher en mousse : découpez un morceau de mousse ou d'éponge et attachez-le à un crayon avec du fil de fer.

Le pochoir choisi :

- Le fixez avec du ruban adhésif repositionnable à l'endroit voulu. Vous pouvez aussi utiliser de la colle repositionnable ou de la pâte à fixer.



- Appliquez la peinture avec un pinceau pochoir, une brosse, une éponge ou un petit rouleau à peinture. Ne surchargez pas la brosse de peinture et utilisez une brosse pour chaque couleur choisie.



- Avant d'appliquer la peinture, faites un premier essai sur une feuille de brouillon afin d'enlever le trop plein de peinture se trouvant sur le pinceau.
- Une fois sec, retirez délicatement le pochoir.

Que peut-on recycler à la maison ?



Que peut-on récupérer à la maison pour obtenir des fournitures de loisirs créatifs et d'arts plastiques pas chères. Beaucoup d'emballages ménagers sont récupérables pour fabriquer ses propres fournitures de bricolage et de loisirs créatifs.

7. La récupération :

7.1. Le verre :

- Pots de yaourt
- Pots de flan
- Verres à moutarde
- Pots des pâtes à tartiner
- Pots aux formes spéciales



Flacons et petites bouteilles

7.2. Le bois :

- Lattes et chutes de plancher
- Allumettes brûlées
- Bûchettes
- Vieux cadres
- Bois flotté
- Petites chutes de bois
- Bâton de forme intéressante
- Cagettes de légumes
- Cadres anciens
- Bouchons de liège



7.3. Le papier :

- Lettres découpées sur les emballages
- Illustrations sympas figurant sur les emballages
- Emballages divers
- Papier métallisé (par exemple du chocolat)
- Plastiques colorés
- Boîtes d'allumettes
- Boîtes à chaussures
- Papiers cadeaux usagés et repassés
- Papier de soie des boîtes à chaussures
- Magazines (pour y découper)
- Timbres
- Etiquettes diverses : vêtements, thé ...
- Chutes de pellicules photos
- Cartons



Barquettes et cagettes de légumes

7.4. Végétaux :

- Plantes
- Fleurs à sécher
- Feuilles à sécher
- Pommes de pin



- Glands
- Marrons
- Epices Graines séchées

7.5. Métal :

- Boîtes de thé
- Boîtes de conserve de forme intéressante
- Petites boîtes de métal
- Abat-jours anciens



Cintres en métal

7.6. Breloques :

- Boutons de vieux vêtements
- Perles de colliers anciens
- Bijoux cassés



Médailles diverses

7.7. Tissu :

- Chutes de tissu
- Éléments ou motifs découpés dans de vieux vêtements

Vieilles dentelles

7.8. Divers :

- Photos
- Cartes
- Tickets d'entrée
- Dépliants et prospectus
- Coquillages
- Galets
- Verre dépolis
- Bouchons de tailles et de formes diverses
- Petits sachets en plastique transparent



8. Présentation du Scrabooking



Bien que nous n'ayons jamais employé le terme, Tête à modeler propose depuis toujours des activités de Scrabooking adaptées aux enfants. Pour que chacun s'y retrouve et s'améliore à l'exercice de cet ancien art, nous ouvrons une nouvelle rubrique sur le Scrabooking.

Le Scrabooking vient des Etats Unis, il s'agit d'une façon originale de "mettre en scène" les photos et les souvenirs. Chacun apporte sa créativité, son imagination, ses préférences pour réaliser un album unique. Tout est bon pour décorer l'album souvenir.



Pourquoi faire du scrabooking avec les enfants ?

Le Scrabooking est intéressant à plusieurs titres sur le plan pédagogique :

8.1. Il améliore :

- le repérage spatial
- le sens des proportions
- le sens de l'agencement
- la capacité à harmoniser les couleurs

Il met en œuvre :

- la dextérité
- la motricité
- la concentration
- le soin dans le travail
- la créativité de l'enfant
- des processus de mémorisation dynamiques

8.2. Il permet de :

- Développer la communication Parents / Enfants
- Inscrire l'enfant dans une histoire familiale et de lui donner du sens
- Ouvrir l'enfant à d'autres univers, d'autres connaissances par le choix du thème

Que le Scrabooking soit fait par des adultes ou des enfants les techniques de base restent les mêmes.

8.3. Les albums de Scrabooking



Il existe des albums spécifiques pour le Scrabooking de formats et d'épaisseurs différentes. Certains sont reliés, d'autres sont à spirale. La taille la plus utilisée est le 30 x 30.

Vous pouvez aussi constituer vous-même votre album, les couvertures et les pages étant vendus séparément. Il suffit alors de les fixer avec une rallonge à vis. Ce système vous permet de réaliser un album à la taille que vous souhaitez. Cela permet aussi de réaliser des compositions toutes en relief. Vous pouvez utiliser des pages avec une protection plastique ou feuille de soie, pour protéger vos pages de l'acidité et des outrages du temps. Vous pouvez aussi créer vos albums de toute pièce avec du carton recouvert et des feuilles. Il suffit alors d'assembler l'ensemble avec des anneaux ou des vis.

Les principaux albums :

L'album à anneaux

Il s'agit d'une sorte de grand classeur multi anneaux dans lequel on glisse des feuilles simples ou des pochettes plastifiées. C'est l'album le plus économique et le plus simple à constituer. Il est idéal pour les compositions de Scrabooking avec les enfants. Les anneaux suppriment les contraintes de la chronologie La couverture et les pages de l'album sont fixés par des vis. L'avantage de ce type d'album est qu'il supprime l'intervalle central d'une double-page. L'impression visuelle est la



même qu'avec un gros livre. Ce type d'album peut être démonté pour reclasser les pages, mais le fonctionnement est moins facile. Les recharges peuvent être assez chères. Ces albums sont plus raffinés que les précédents et ils sont donc particulièrement adaptés pour un cadeau.



L'album "Postons"

Le gros cahier à croquis

Ce type de cahier fonctionne bien avec les enfants, ils ne sont pas trop chers et permettent de faire "du remplissage". Pour les jeunes enfants ou les enfants qui commencent, ils sont parfaits.

8.4. Les étapes du Scrabooking

En Scrabooking tout est permis, mais suivre ces quelques règles vous aidera à gagner du temps !

1. Choix du thème
2. Choix des photos
3. Choix des couleurs
4. Choix de la photo principale
5. Préparation des photos
6. Mise en page
7. Rédaction des textes



Le choix du thème de la composition de Scrabooking

Choisissez le thème général sur lequel vous allez travailler : mer, campagne, naissance du petit dernier, vacances à neige, voyage au Maroc, anniversaire, fête des pères ... Choisissez un thème qui vous tient à cœur ou un thème de circonstance comme un anniversaire. Attention il ne s'agit pas du titre qui viendra plus tard, mais de donner la note d'ambiance générale qui déterminera les autres choix.

8.5. Le choix des photos pour le Scrabooking

Sélectionnez les photos que vous souhaitez utiliser, elles peuvent être de différentes tailles, et certaines vont être retaillées. Pour une double page la moyenne est de 5 à 7 photos, alors que pour une page simple 3 à 5 photos seront suffisantes. Il ne s'agit pas de faire un pêle-mêle mais de mettre en valeur quelques photos choisies ; ce n'est donc pas la profusion des photos qui compte mais leur sélection astucieuse. Pour les Scrabooking avec les enfants vous pouvez utiliser vos photos habituelles ou utiliser des photocopies ou des tirages papier de photos numériques. Les compositions seront plus sensibles à la lumière, mais laisseront une place aux petites erreurs ! N'hésitez pas à faire des agrandissements complets ou partiels de certaines photos. N'utilisez pas les photos qui vous sont les plus chères, faites-en des photocopies.

8.6. Le choix des couleurs

Choisissez 2 ou 3 couleurs de papier en fonction du thème ou des couleurs dominantes de vos photos. Le Scrabooking est l'art de mettre en valeur vos photos, alors jouez à fond la carte artistique. Les "professionnels" du Scrabooking préconisent de prendre 2 ou 3 couleurs proches les unes des autres sur la roue chromatique. Pour ma part je pense que le Scrabooking est un art populaire familial qui

doit laisser s'exprimer l'imagination et la créativité de chacun. Ce qui compte avant tout c'est l'harmonie d'ensemble. Essayez différentes couleurs séparément avec chaque photo et sur l'ensemble.

Ne vous limitez pas aux papiers uniformes, **utilisez toute sortes de papiers**, récupérez les papiers cadeaux, les cartons d'emballages originaux ou qui vous plaisent. Si vous utilisez des papiers fantaisie limitez-vous dans leur utilisation pour ne pas surcharger votre montage photo.

Testez toujours l'harmonie des photos et des couleurs.

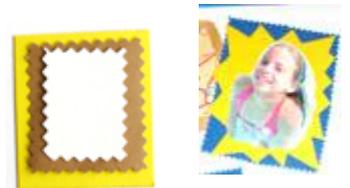
8.7. Le choix de la photo principale

Choisissez une photo qui sera le point central de votre composition, si vous optez pour une double page vous pouvez en avoir une par page. Les autres photos viendront en complément ou en appui cette photo centrale.

8.8. La préparation des photos

Découpez les photos pour les centrer ou en réduire la taille.

Collez les photos sur des cadres de papier en couleur pour les mettre en valeur. Découpez des formes (rectangles, cercles, cœur et ovales) et collez la photo au centre. Vous pouvez utiliser des doubles ou triples cadres. A vous de laisser parler votre créativité !



8.9. Mise en page

Le plus délicat reste à faire : coller toutes les photos sur les pages et les mettre en scène en **ajoutant divers éléments de décoration** : formes découpées à la perforatrice fantaisie, des éléments ramassés lors de promenades, des étiquettes réalisées à la main, des cartes ... Disposez vos photos de façon à laisser de la place pour vos textes ou d'autres éléments à coller (cartes, étiquettes, tickets ...) Faites des essais de combinaison avant de tout coller, au besoin laissez reposer votre composition une nuit avant de la reprendre. Il ne reste plus qu'à coller l'ensemble.



Rédaction des textes. La rédaction des textes est importante pour transmettre un souvenir, une histoire ou pour plus tard lorsque les enfants seront grands et prendront plaisir à retrouver leurs premiers Scrabooking. Le titre est un élément fondamental du Scrabooking. Il permet d'identifier immédiatement le thème, l'ambiance de la page.

Les titres peuvent être faits à la main, mais vous pouvez aussi utiliser des lettres découpées ou des lettres autocollantes.

9. Technique des serviettes collées

La technique des serviettes en papier collées est une technique facile qui produit beaucoup d'effets. Dès l'âge de 3 ans les enfants peuvent la pratiquer avec des motifs très simples. Les serviettes en papier s'appliquent sur pratiquement tous les supports à condition de respecter quelques règles simples



9.1. Pour quoi faire :

- Décorer des petits objets : boules, boîtes, cadres, cahiers
- Réaliser des décors et des dessins faciles même avec les toutes petites mains !

- Enrichir les compositions de Scrabooking
- Apprendre la précision du geste
- Tout décorer dans la maison
- S'amuser à l'infini les jours de pluie

9.2. Fournitures :

- Des serviettes en papier décorées
- De la peinture blanche ou claire pour le fond
- Des ciseaux
- De la colle vinylique
- Un pinceau

9.3. Des règles simples pour la technique des serviettes collées :

La technique des serviettes en papier collées est une technique facile qui produit beaucoup d'effets. Dès l'âge de 3 ans les enfants peuvent la pratiquer avec des motifs très simples. Les serviettes en papier s'appliquent sur pratiquement tous les supports à condition de respecter quelques règles simples :

- Dédoubler les serviettes pour ne garder que la couche imprimée
- Coller les motifs sur une surface claire. Si ce n'est pas le cas il suffit de peindre en blanc l'endroit où sera collé le motif.
- Encoller le support avant d'y placer le motif de la serviette en papier
- Mettre suffisamment de colle pour imbiber totalement la serviette, sinon elle risque de gondoler et de présenter une surface non uniforme. A choisir, il est préférable de mettre trop de colle que pas assez
- Découper le motif. Plus la découpe sera précise plus le motif donnera un aspect naturel
- Rester léger dans le geste, la serviette en papier est très fine et fragile, le pinceau peut facilement la déchirer.

9.4. Réalisation

Préparer le support :

Peindre le support en blanc ou en réservant des parties en blanc pour le collage des motifs



9.5. Coller les motifs :

- Sélectionner les serviettes et les motifs à utiliser
- Dédoubler les serviettes
- Découper
- Les motifs
- Préparer l'agencement des motifs sur le support
- Encoller le support
- Coller le motif
- Passer une couche de colle sur le mot
- Passer éventuellement une couche de vernis ordinaire ou à craquelier
- Laisser sécher



- Passer éventuellement une couche de vernis ordinaire ou à craqueler
- Cliquer Passer éventuellement une couche de vernis ordinaire ou à craqueler pour voir en grand

Sur les textiles :

Les motifs de serviette en papier peuvent aussi être appliqués sur les textiles. Il suffit d'utiliser une colle spéciale pour cet usage. Après séchage et repassage votre création pourra être lavée à 30° ou à froid comme les lainages.

CHAPITRE : XIII

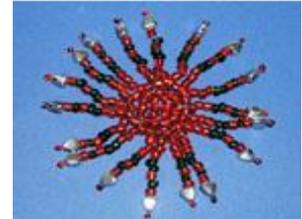
LES ACTIVITES DES FICHES TECHNIQUES DE LOISIRS CREATIFS POUR LES 10 –15 ANS

La créativité est essentielle dans une société qui est appelée à se renouveler sans cesse et qui apporte chaque jour son lot de problèmes demandant des réponses entièrement neuves.

ACTIVITES DE BRICOLAGES ET LOISIRS CREATIFS

1. Bricolage

1.1.Étoile de perles



Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du fil de laiton fin
- Des perles de rocailles (petites ou grosses)

Une pince

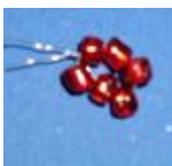
Comment faire :

Tu meures d'envie de t'offrir un superbe collier de perles mais tu n'en as pas les moyens, voici une idée facile et économique pour épater les copines et t'offrir un décolleté de star !

- Coupe un fil de laiton de cm de long.
- Enfile une perle puis entortille légèrement le fil sur lui-même pour attacher la perle



- Enfile 5 autres perles sur le fil de laiton.
- Forme une boucle et repasse le fil de laiton dans toutes les perles pour fixer les perles en rond.

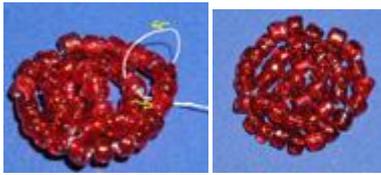


- Enfile suffisamment de perles pour pouvoir faire une boucle autour de la première et fixe-la en passant le fil dans l'une des perles du premier rang. Recommence avec un troisième rang.

Passes le fil une seconde fois dans la moitié des perles du dernier rang, puis passe-le dans l'une



Des perles du rang précédent pour attacher les deux rangs l'un à l'autre. Tu obtiens un cercle rond de perles.



- Coupe des fils de métal de 10 cm de long environ.
- Passe une perle à l'une des extrémités, forme une boucle avec cette perle et tortille le fil sur le lui-même en le faisant rouler entre tes doigts. Enfile les autres perles dessus. Forme un rang de quelques centimètres, puis passe le fil dans l'une des perles du rond que tu as précédemment réalisé et attache le fil de fer en le tortillant.



Fixe des branches tout autour du cercle.

- Utilise ton étoile pour fabriquer un accessoire de coiffure ou pour décorer tes chaussures.

1.2. Tableau de vacances

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Une boîte en carton, en bois ou un cadre profond
- De la peinture
- De la colle en gel
- Des ciseaux
- Du vernis (ou éventuellement de la laque pour cheveux)
- Un petit sachet en plastique transparent (on peut aussi le fabriquer avec une feuille de plastique et du ruban adhésif)
- Des souvenirs, objets et plantes ramassés pendant les vacances
- Des tickets, cartes postales, photos ...

Comment faire :

- Ramasse toutes sortes d'objets pendant tes vacances et conserve tous les souvenirs de tes déplacements, visites, sorties. Utilise-les pour réaliser un petit cadre souvenirs à conserver ou à offrir en cadeau pour un anniversaire, une fête ou pour Noël.
- Peins l'extérieur de la boîte.
- Peins l'intérieur de la boîte en fonction du décor que tu souhaites créer.

- Découpe des petits éléments de décoration sur des cartes postales, des revues ou des serviettes en papier et colle-les sur le fond de la boîte pour compléter le décor.



Tu peux aussi les coller sur languette de papier et les suspendre.

- Compose le tableau sur la table avant de le coller. Cela te permettra de vérifier l'harmonie d'ensemble et éventuellement de changer d'envie avant que tout soit collé.
- Colle les éléments du tableau à l'intérieur de la boîte.



- Découpe une bande de carton de la longueur de la boîte. Décore la bande et la colle en bandeau sur le haut de la boîte.
- Vaporise de la laque pour cheveux.

2. Bricolage

2.1. Construis un système solaire

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Des feuilles de papier couleur
- Des ciseaux
- Deux grandes feuilles de papier



Comment faire :

- Dessine au compas des cercles de couleurs en respectant le tableau de valeurs suivant :

Mercure 1 cm

Vénus 4 cm

Terre 4 cm

Mars 2 cm

Jupiter 48 cm

Saturne	38 cm
Uranus	20 cm
Neptune	20 cm
Pluton	0,8 cm fait un gros point

2.2. Vase œuf de Pâques

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Un œuf
- Des feutres ou de la peinture (l'utilisation des feutres est plus facile pour les jeunes enfants)
- De la colle
- Du papier à dessin de couleur



Un bouchon de bouteille d'eau en plastique

Comment faire :

- Vide l'œuf en pratiquant un trou d'un diamètre de la taille d'une pièce de 1 cent environ.



- Lave, essuie et sèche la coquille.
- Décore la coquille avec des feutres ou de la peinture. Choisis l'un ou l'autre selon le temps en fonction du temps disponible et de tes préférences. Tu peux aussi utiliser des feutres pour peinture sur porcelaine ou verre.



- Découpe un rectangle de 11 cm sur 1 cm environ et recouvre le bouchon avec.



- Colle l'œuf décoré sur le bouchon.



- Garnis l'œuf de fleurs.

3. BRICOLAGE

3.1. Arbre aux roses en papier



Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du plâtre
- Un bâton droit (ou 2 bâtons de cannelle)
- Un pot en grès récupéré dans les emballages alimentaires ou un petit pot pour plante en terre cuite.
- Une boule en polystyrène
- Du papier de soie couleur de "roses" et feuilles de roses
- Des épingles à couture
- Un fil de raphia
- Un peu de mousse fraîche ou de sable De la colle

Comment faire :

Fabrique un arbre aux roses pour décorer ta chambre ou pour l'offrir à l'occasion de Noël, d'un anniversaire ou pour la fête des mères.

- Prépare un plâtre en mélangeant le plâtre et l'eau en respectant ce dosage : 1 dose de plâtre pour 1 dose d'eau de façon à remplir le pot en laissant environ 1 cm et demi-vide. Si ce n'est pas suffisant ajoute un volume de plâtre pour 2 volumes d'eau.
- Laisse le plâtre prendre durant 10 mn environ, et lorsqu'il résiste à la pression du doigt enfonce le bâton au centre. Laisse prendre le plâtre et laisse sécher 48 heures environ.



- Plante et colle la boule sur le bâton.



- Dessine et découpe des fleurs dans le papier de soie.
- Plie les fleurs en les froissant légèrement.
- Pique les fleurs sur la boule avec une épingles à couture.



- Découpe des feuilles en procédant de la façon suivante :
 - Découpe une bande de papier.
 - Plie la bande en accordéon.
 - Dessine la forme d'une feuille sur le dessus.



- Découpe les feuilles.



- Pique quelques feuilles sous les fleurs.



- Termine la décoration de l'arbre en le cerclant d'un fil de raphia et en collant de la mousse fraîche (ou du sable) sur le plâtre.



4. BRICOLAGE

4.1. Carte de mai - brin de muguet

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du papier cantonné de couleur (du papier à dessin ou du bristol peut très bien convenir)
- Des feuilles de papier de couleur et/ou métallisé
- Des ciseaux
- De la colle

Un crayon

Comment faire :

Fabrique une carte de mai à l'occasion d'un anniversaire, pour la fête des mères ou pour simplement faire plaisir à une personne que tu apprécies.

- Plie la feuille cartonnée de couleur en deux pour former la carte. Si tu n'as pas de feuille cartonnée tu peux peindre un carton récupéré sur un emballage.
- Dessine et découpe des feuilles de muguet sur les feuilles de couleur verte.



- Plie les feuilles de muguet en deux dans le sens de la longueur.
- Insère les feuilles l'une dans l'autre et colle-les.



- Colle les feuilles sur le dessus de la carte.



- Dessine et découpe une tige courbée et celle-là entre les feuilles.



- Dessine et découpe des petites fleurs de muguet sur du papier blanc.
- Colle les fleurs de muguet le long de la tige.



- Dessine et découpe des touffes d'herbe sur le papier vert et colle-les sur la carte.



- Tu peux laisser la carte en l'état ou tu peux l'enrichir en formant un cadre de couleur ou métallisé.
- Découpe 4 bandes fines dans du papier de couleur ou métallisé.
- Encadre la carte en collant les bandes que tu viens de découper.



- Pour faire plus beau, tu peux commencer par coller deux bandes à droite et à gauche. Biaisé les angles de chaque bande avant de les coller.

5. Bricolage

5.1. Fleur en papier roulé



Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Des bandes de papier couleur de 1cm sur 29 cm environ
- Une pique à cocktail en bois
- De la colle Une feuille de carton à dessin ou une boîte à décorer

Comment faire :

La technique du papier roulé te permettra de réaliser des cartes, des bijoux, des tableaux ou des cadeaux pour toi-même ou pour les offrir à l'occasion de Noël, d'un anniversaire ou de la fête des mères.

- Utilise la fiche sur "la technique du papier roulé" pour réaliser les formes en papier roulé :
 - 6,7 ou 8 rouleaux de papier roulé en forme de goutte pour les pétales de la fleur



- 1 forme roulée serrée pour faire le coeur



- 1 ou 2 tiges de papier roulé pour faire les boutons



- 1 rouleau tige de papier pour faire la tige de la fleur.
- 2, 3, 4,5 (ou plus) rouleaux en forme d'œil pour faire les feuilles
- Colle la moitié des pétales en collant côte à côte les gouttes.



- Colle la forme ronde serrée pour le cœur.
- Colle l'autre moitié des pétales.
- Colle une tige entre deux feuilles.
- Colle la fleur sur la tige.



- Colle les boutons entre deux feuilles.
- Tu peux coller la fleur sur une feuille de carton pliée en deux pour faire une carte à offrir à l'occasion d'un anniversaire ou de la fête des mères ou des pères.



- Tu peux aussi coller le papillon sur une jolie boîte et l'offrir en cadeau ou la conserver pour y garder ses trésors !

6. Bricolage

6.1. Fabrique un cerf-volant

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du papier kraft blanc (maximum de 45 sur 35 cm)



- Des baguettes de bois (par exemple des piques à brochette)
- Du ruban adhésif
- De la colle
- Des feutres, des crayons ou des gommettes
- De la ficelle

Des ciseaux

Comment faire :

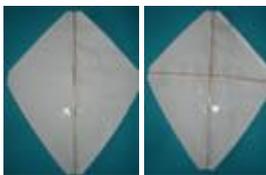
- Pars à la recherche de l'histoire du cerf-volant dans les livres et sur les sites internet :
 - L'histoire
 - Les différentes sortes de cerf-volant
 - Les matériaux utilisés
 - Les décorations
- Plie la feuille en deux dans le sens de la longueur.
- Dessine un demi-losange.
- Découpe le losange et déplie la feuille.



- Coupe les angles.
- Décore le dessus du cerf-volant.



- Assemble les baguettes deux par deux si elles sont trop courtes. Pose les baguettes côte à côte et fixe-les avec du ruban adhésif.
- Fixe une baguette dans le sens de la longueur avec du ruban adhésif, puis la baguette horizontale.



- Replie les 4 bords sur 1 cm environ.
- Glisse une ficelle dans les 4 plis en commençant par le bas du cerf-volant et fixe le papier avec du ruban adhésif.



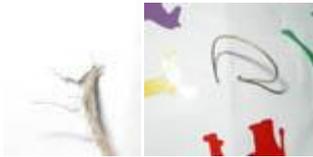
- Noue les deux extrémités de la ficelle.



- Coupe un petit bout de ficelle et glisse-le sous une baguette à l'endroit où elles se croisent puis fais un nœud.



- Perce le papier au niveau de la ficelle de chaque côté de la baguette verticale, puis passe la ficelle dans chaque trou en laissant dépasser une boucle sur la face décorée.



- Fais un nœud sur l'envers du cerf-volant.



- Découpe une très longue ficelle et noue l'une des extrémités à la boucle située sur la face décorée du cerf-volant.
- Coupe des bandes de papier crépon et déroule-les.
- Fixe les bandes de papier à la queue du cerf-volant.



- Le cerf-volant est prêt à voler !



7. Bricolage

7.1. Dessous de plats

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Des pinces à linge en bois (seulement)
- Différentes couleurs de peinture
- Plusieurs pinces
- De colle à bois

Du vernis

Comment faire :

- Voici une belle idée pour réaliser un dessous de plats avec des pinces à linge. C'est un cadeau idéal à offrir pour les vacances d'été, pour Noël, un anniversaire ou la fête des mères.
-
- Attention, enlever les systèmes d'attache des pinces à linge peut être blessant tu peux aussi acheter des demi-fines à linge dans les magasins de travaux manuels.
- Enlève les systèmes de chaque pince à linge
- Colle dos à dos chaque pince à linge pour faire un bonhomme



- Colle les pinces deux par deux, puis assemble-les pour faire un rond
- Laisse sécher. Le dessous de plats peut être laissé naturel ou tu peux le peindre.



Laisse-le sécher avant de le vernir.

- Suggestion avec les pinces à linge on peut même décorer un contour de boîte si on fait des



bonhommes.

8. Bricolage

8.1. Calendrier perpétuel

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du bristol si vous imprimez directement le modèle ou du carton (y compris de récupération) si vous collez les modèles imprimés



- De la colle
- Des feutres
- Des ciseaux

Les modèles de Tête à modeler

Imprime le mode d'emploi

- [Page 1](#)
- [Page](#)

Choisis ton modèle

[Modèle de Tête à modeler fille](#) [Modèle fille vierge](#)

[Modèle de Tête à modeler garçon](#)

9. Bricolage

9.1. Petits arbustes (en pâte à sel à offrir)

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- De la pâte à sel ou de la pâte à modeler séchant à l'air
- Des mini- pots pour plante en terre cuite.
- De la peinture verte "arbustes"
- Une petite éponge ou un pinceau brosse
- Une râpe à fromage



De la colle en gel ou de la colle Néoprène

Comment faire :

Fabriquer des petits arbustes pour toi-même ou pour les offrir à l'occasion de Noël, d'un anniversaire ou pour la fête des mères.

- Former des boules de pâte à sel de tailles différentes.
- Rouler les boules sur une râpe à fromage.
- Assembler les boules de pâte les unes sur les autres de façon à former des petits arbustes taillés à la française. Poser le feuillage des arbustes sur une plaque de cuisson.



- Former des cônes avec certaines boules de pâte pour faire des arbustes en cône.
- Placer la pâte à sel au four et la cuire environ 2 heures à 110 / 120. Si tu utilises de l'argile ou de la pâte à modeler séchant à l'air, tu peux accélérer le temps de séchage en plaçant dans un four à 100°C maximum pendant une à deux heures.
- Laisser refroidir la pâte.
- Poser côte à côte deux couleurs de vert sur une feuille de papier.

- Peints les feuillages avec la petite éponge ou un pinceau brosse en prenant un peu des deux couleurs de façon à imiter le dessin des feuillages.



- Laisse sécher la peinture puis colle les arbustes sur les petits pots en terre.



- Laisse sécher les pots avant de les utiliser pour décorer ta chambre ou pour les offrir

10. Bricolage

10.1. Halloween décors de fenêtres

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du papier noir
- Du papier vitrail de couleur (vous pouvez le remplacer par du papier de soie de couleur ou encore du papier calque peint)
- Des ciseaux
- De la colle ou du ruban adhésif transparent



Un crayon à papier

Comment faire :

- Imprime le modèle que tu souhaites :



- Dessine la forme d'une fenêtre sur la feuille de papier noir. Elle peut être ronde, ovale, rectangulaire ou en forme de vitrail. N'oublie pas de créer des zones séparées par une bande noire.
- Évite les parties centrales



- Reproduis chaque découpe intérieure sur du papier vitrail de couleur.
- Découpe la forme en ajoutant 1 cm tout autour.

- Colle le papier vitrail au dos de la fenêtre en papier soit avec de la colle soit avec du ruban adhésif transparent.



- Découpe grossièrement les formes de base et colle-les au dos d'une feuille de papier noir.
- Découpe les formes. Pour faire des formes évidées comme la chauve-souris, il te suffit de plier la forme découpée en deux et d'évider la partie centrale.
- Colle les formes noires au dos de la fenêtre en papier. Laisse sécher.



- Fixe le vitrail obtenu sur la vitre à décorer avec du ruban adhésif.

11. Bricolage

11.1. Arbre d'Halloween

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du carton ondulé noir ou marron foncé en rouleau
- Des feuilles de papier couleur ou des petites décorations d'Halloween (cliquez pour voir la fiche)
- Du fil
- De la colle

Des ciseaux

Comment faire :

- Découpe une bande (15 à 20 cm de large) de papier ondulé sur toute la longueur



- Trace un trait repère à une quinzaine de cm du bas.
- Frange la bande jusqu'à la ligne de repère en suivant le modèle.
- Casse les branches dans tous les sens pour les former.
- Roule le tronc sur lui-même et colle-le en forme de tube.
- Coupe une bande large de 3 à 5 cm et plus courte que la première puis frange-la de la même manière. Coupe-la en plusieurs parties de façon à faire des petites branches.
- Colle chaque branche tout autour du tronc juste en dessous des branches centrales.



- Décore l'arbre avec des petites décorations d'halloween.
- Si tu souhaites rendre ton arbre plus stable, tu peux préparer du plâtre en suivant les instructions du fabricant verse-le dans un fond d'emballage de boisson en carton. Plante l'arbre dans le pot lorsque le plâtre commence à durcir. Découpe l'emballage de peints le plâtre ou colle de la mousse dessus.

Envoie-nous la photo de ta réalisation elle sera publiée dans la galerie des 10/15



12. Bricolage

12.1. Branches de sapin en papier

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Des feuilles de papier vert et rouge (éventuellement du papier de soie)
- De la colle néoprène en gel

Des ciseaux

Comment faire :

- Découpe des rectangles de la longueur et de la largeur de la branche que tu souhaites.
- Plie chaque rectangle en deux dans le sens de la longueur.
- Dessine une demi-branche sur le rectangle plié en prenant la ligne de pliure comme centre de la branche.
- Frange la branche sur toute la longueur avec des ciseaux.



- Recommence jusqu'à ce que tu obtiennes autant de branche que tu le souhaites.
- Ouvre toutes les branches.
- Découpe des petits ronds de papier rouge pour faire des baies. Tu peux remplacer les ronds de papier par des mini-pompons rouge ou de grosses perles.
- Colle les branches par groupes de 3 ou 4.



- Colle les baies sur les branches.



- Coller l'ensemble sur un élément de décoration comme une couronne de l'Avent, un centre de table, un bougeoir, un photophore ou toute autre décoration ou encore sur une carte de vœux.

Tu peux remplacer le papier de couleur par du papier de soie c'est beaucoup plus difficile, mais l'effet est beaucoup plus beau :

- Coupe une bande de papier de soie.



- Plie la bande en deux dans le sens de la longueur.
- Frange toutes les épaisseurs ensemble.



- Colle l'une des extrémités pour que toutes les feuilles restent assemblées.
- Roule des petites boules de papier de soie rouge et colle-les sur les branches.

13. Bricolage

13.1. Gros nœud de décoration 2

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du papier crépon métallisé
- De la colle
- Des ciseaux

Un morceau de ficelle ou de fil



Comment faire :

- Coupe 2 rubans larges dans le papier crépon.
- Colle les rubans en anneau.
- Colle les anneaux à plat l'un sur l'autre et froncer les anneaux en leur centre.
- Coupe et colle une petite bande de papier au centre des anneaux de façon à les maintenir en place.



- Coupe deux bandes et les colle sous le nœud pour faire les pans.



- Coupe les pans en pointe.
- Colle un morceau de fil ou de ficelle en anneau au dos du gros noeud pour pouvoir le suspendre.



14. Bricolage

14.1. Décorations en serviette en papier

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Des serviettes en papier aux motifs de Noël
- De la colle vinylique
- Des ciseaux
- Des feuilles de papier cartonné
- Des petites attaches pour décorations de Noël ou du fil fantaisie
- Du ruban adhésif

Comment faire ?

- Réalise des décorations de sapin avec du carton et des serviettes en papier.
- Dédoublé les serviettes en papier pour ne garder que la feuille imprimée.
- Encolle la feuille cartonnée avec son pinceau.
- Pose la feuille imprimée de la serviette en papier sur la feuille encollée. Passe une couche de colle sans frotter car la serviette est très fragile et peut se déchirer facilement.
- Laisse sécher.
- Pendant ce temps, découpe des bouts de fil ou prépare les attaches.
- Découpe chaque décoration en suivant les contours des motifs imprimés.
- Colle une attache ou un morceau de fil au dos de chaque décoration.



- Pour que ce soit plus beau, tu peux coller dos à dos deux décorations identiques, comme ça elles seront aussi belles d'un côté que de l'autre.
- Il ne te reste plus qu'à décorer ton sapin !

15. Bricolage

15.1. Carte étoile allumettes

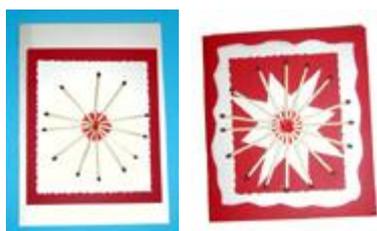
Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du papier cartonné blanc et rouge
- Des allumettes
- De la colle en gel
- Des ciseaux, des ciseaux fantaisie si tu en as



Comment faire :

- Fabrique une carte étoile de Noël pour décorer la maison (c'est une tradition du nord de l'Europe) pour l'envoyer à tes copains ou pour l'offrir dans une toute autre occasion !
- Coupe et plie une feuille cartonnée blanche pour former la carte.
- Découpe un rectangle rouge un peu plus petit que la taille de sa carte et un rectangle blanc plus petit que le rouge. Si tu as des ciseaux fantaisie utilise-les si non fais un découpage irrégulier.
- Découpe un petit cercle.
- Colle les rectangles les uns sur les autres puis sur le dessus de la carte.
- Dépose un gros point de colle sur le cercle rouge.
- Colle les allumettes en forme d'étoile.



- Laisse sécher.
- L'ordre des couleurs est donné à titre indicatif, laisse parler ton imagination pour inventer toute sorte d'ordre de couleurs et de découpages !
- Pourquoi ne pas compléter la décoration de la carte avec des stylos métalliques ou fantaisies ?

16. Bricolage

16.1. Découper des touffes d'herbe

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Des feuilles de papier vert
- De la colle

Des ciseaux



Comment faire :

Les grandes herbes

- Dessine et découpe des triangles de formes variables dans du papier vert
- Forme des franges dans la base de chaque triangle en donnant des coups de ciseaux en biais.



- Colle les herbes en écartant bien les brins

Les petites herbes

- Dessine et découpe des rectangles dans du papier vert
- Forme des franges en donnant des coups de ciseaux en biseau sur toute la longueur du rectangle

17. Bricolage

17.1. Porte bague

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Du carton ondulé de deux couleurs
 - Des ciseaux
 - Un crayon à papier
 - Des épingles à linge
 - Du plâtre
 - Un gobelet en plastique
 - De la peinture
 - Des éléments de décoration en papier
- Des bâtonnets de bois



Du papier de verre

Comment faire ?

- Pose ta main au dos de la feuille de papier ondulé, et dessine-en le contour au crayon.



- Découpe la main puis reproduis la à l'identique, mais en l'inversant sur l'autre feuille de papier ondulé pour pouvoir coller les mains dos à dos.
- Coupe deux bâtonnets de bois un peu plus longs que la main.
- Colle les bâtonnets au dos de l'une des mains.
- Colle la seconde main dessus.
- Maintiens les deux mains en place avec des épingles à linge.



- Décore le porte-bagues avec des motifs de papier découpés (clique sur les liens pour voir les fiches)
 - **Faire de grandes herbes**
 - **Faire des fleurs**
 - **Faire des cœurs**



- Coupe les bâtonnets à 1 cm du bord de la main.
- Prépare un fond de plâtre en suivant les instructions du fabricant.
- Coupe le gobelet à mi-hauteur
- Remplis-le de plâtre au quart de la hauteur environ.
- Laisse sécher le plâtre jusqu'à ce qu'il soit solide mais encore tendre.
- Plante la main dans le plâtre et laisser sécher 24 heures environ.

- Démoule le plâtre et lisse les bords avec du papier de verre.

- Peints le socle en plâtre.



- Voici un joli cadeau pour ranger tes bagues et tes petits bijoux ! Tu peux aussi l'offrir pour un anniversaire, la fête des mères ou pour Noël.

18. Bricolage

18.1. Œuf givré

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Des **œufs évidés**
- De la colle blanche liquide
- Des colorants alimentaires
- Du sucre ou du sel
- Un pinceau et contenant pour la colle

Des bouchons de bouteille en plastique pour poser les œufs

Comment faire :

- Si les œufs n'ont pas été vidés, évide-les en suivant les instructions de la fiche "**vider les œufs**"
- Mélange quelques gouttes de colorant alimentaire (la couleur de votre choix) avec une petite quantité de colle blanche.



- Peints la coquille d'œuf avec le mélange colle-colorant. (Pour faciliter la prise de l'œuf tu peux utiliser une baguette de bois)



- Saupoudre l'œuf de sucre ou de sel.



- Laisse sécher et admire le résultat. Superbe!
- Pour présenter l'œuf tu peux utiliser un bouchon de bouteille en plastique peint ou décoré.

19. Bricolage

19.1. Poussins œufs

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Des œufs **évidés**, en plastiques ou en carton
- De la peinture
- **Des chapeaux en papier**
- Des yeux mobiles en plastique que votre enfant peut aussi dessiner
- Un feutre
- De la colle

Du carton ou du papier cartonné

Comment faire :

- Tu peux utiliser de vrais œufs comme des œufs en plastique ou en coton. Si tu utilises de vrais œufs tu dois les **évider. Reporte-toi aux instructions de la fiche en cliquant ici.**
- Réalise des **chapeaux en papier adaptés à la taille des œufs en te reportant aux instructions de la fiche "mini chapeau" (clique ici)**



- Tu peux peindre les œufs.



- Dessine et découpe un petit losange dans le papier rouge pour faire le bec de l'oiseau. Il en faut un par œuf.
- Plie le losange en deux et colle-le sur la tête de l'oiseau puis dessine ses yeux.



- Colle les yeux mobiles ou dessine-les au feutre.



- Reproduis le modèle de pieds sur du carton, découpe et colle-les sous le poussin œuf.
- Colle le mini chapeau sur la tête du poussin œuf.
- Coupe un fil, passe-le autour de la tête avant de le coller. Ce fil te permettra de suspendre l'œuf.
- Laisse sécher.



Il ne te reste plus qu'à utiliser les oiseaux pour les suspendre ou les disposer sur la table de Pâques pour la décorer le jour du repas Pascal !

20. Bricolage

20.1. Tampon mousse

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Une feuille de mousse
- Des bouchons de liège ou de plastique
- Des ciseaux
- Un stylo bille à pointe fine

Des tapis encreurs



Comment faire ?

- Ces tampons de mousse sont faciles à réaliser et tu pourras les utiliser pour tout décorer ou pour fabriquer son propre papier à lettre.
- Dessine des formes simples sur la feuille de mousse comme des coeurs, des fleurs, des feuilles ...



- Découpe les formes.
- Dessine la décoration intérieure de la forme à la pointe du stylo à bille. Tu dois appuyer très fort ou de repasser plusieurs fois sur la mousse de façon à la creuser.



- Colle les formes sur des bouchons de liège ou de plastique. Si la forme est plus large que le bouchon, il faut la coller sur du carton avant de coller l'ensemble sur le bouchon.



- Laisse sécher les tampons.
- Encre les tampons en les pressant sur les tapis encreurs ou la peinture.



21. Bricolage

21.1. Cactus en plâtre

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Un gant en plastique
- Du plâtre
- De l'eau
- Une petite cuillère
- De la peinture
- Du papier de couleur
- Du sable (ou de la semoule)

Un pot (y compris un pot de récupération)

Comment faire ?

- Voici un cactus sympa, toujours fleuris et qui ne demande aucun entretien, normal puisqu'il est en plâtre !
- Prépare un fond de plâtre en suivant les instructions du fabricant.
- Noue les deux plus petits doigts du gant ensemble de façon à n'en conserver que 2 et le pouce.



- Remplis le gant du plâtre que tu viens de préparer.
- Suspend le gant 2 heures le temps qu'il commence à sécher.

- Laisse-le finir de sécher dans un endroit sec en le laissant ouvert pour que l'humidité puisse s'échapper.
- Pendant que le plâtre sèche :
 - Découpe des petits cercles dans les feuilles de papier de couleur.
 - Frange les cercles sur tout leur contour.
 - Plie les cercles de façon à obtenir une sorte de cône frangé ressemblant aux fleurs de cactus.
- Coupe le gant et retire la forme en plâtre.



- Peins le cactus.
- Colle les fleurs en papier sur les branches du cactus.



- Remplis le pot de sable ou de semoule (tu peux aussi y couler du plâtre à peindre)



22. Bricolage

22.1. Etiquettes en plastique cuit

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Des feuilles de plastique transparentes à cuire
- Une feuille blanche
- Un feutre noir résistant à l'eau
- Des feutres résistants à l'eau ou des crayons de couleur
- Une perforatrice
- Un lien fantaisie

Eventuellement des dessins à décalquer

Comment faire ?

- Ces étiquettes portant des initiales sont idéales pour marquer et décorer tes cahiers et livres, ton cartable, ton portable, ton sac, ou pour identifier les cadeaux que tu souhaites offrir aux copains ou à la famille.

- Dessine les lettres de ton prénom sur la feuille blanche.
- Décalle le motif sur la feuille de plastique à cuire en utilisant le feutre noir résistant à l'eau.
- Laisse sécher quelques minutes.
- Colorie le motif avec des feutres résistants à l'eau ou des crayons de couleur. Les motifs coloriés aux feutres ordinaires risquent de s'effacer.



- Tu peux compléter ton motif par un dessin que tu aimes bien et que tu as décalqué.

Fais un trou à l'aide d'une perforatrice.

- Fais cuire le motif en suivant les instructions du fabricant de plastique à cuire.



Le motif réduit de 7 fois en moyenne.

Glisse un lien fantaisie dans le trou.

- Ces étiquettes pourront décorer tes cahiers, livres, cartables, sacs, boîtes !

Ces étiquettes pourront décorer tes cahiers, livres, cartables, sacs, boîtes

23. Bricolage

23.1. Carte Scrabooking

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Des photos de vacances
 - Des éléments de décoration :
 - des feuilles découpées à la perforatrice fantaisie (ou découpées dans du papier de couleur - les feuilles pourront aussi être dessinées au feutre directement sur la carte)
 - Des feuilles de papier de différentes couleurs
 - Une feuille cartonnée blanche
- Des ciseaux
 - De la colle

Comment faire ?

- Découpe la feuille cartonnée pour obtenir un rectangle de 15 cm x 20 cm.

- Découpe une feuille de couleur pour obtenir un rectangle de 15 cm x 19 cm. et perfore le bas à l'aide d'une perforatrice fantaisie de façon à obtenir une frise.
- Colle le rectangle décoré d'une frise sur le rectangle cartonné en laissant dépasser une bande blanche de 1 cm en bas de la carte.



- Découpe un rectangle dans du papier blanc de 11 cm x 15 cm.
- Découpe la photo et colle-la sur le rectangle blanc qui vient d'être découpé.



- Dessine un tronc d'arbre à côté de la photo.
- Colle les feuilles ou dessine-les avec un feutre vert.



- Il ne te reste plus qu'à ajouter un commentaire personnel sur la carte.



- Colle l'ensemble sur la carte verte.
- Une fois la carte sèche, tu peux rédiger ton texte avant de l'envoyer aux copains ou à la famille !

24. Bricolage

24.1. Hérisson en pâtes alimentaires

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- De la pâte à sel (voir la recette)
- Des pâtes alimentaires longues pour faire les piquants du hérisson (macaroni, spaghetti, penne ...)

Des lentilles pour les yeux

Comment faire ?

- Observe des images de hérissons avant d'en créer un.
- Sélectionne les pâtes alimentaires pouvant le mieux imiter les piquants du hérisson.
 - Forme une boule de pâte à sel.
 - Forme une pointe sur une partie de la boule de façon à former le corps du hérisson.



- Forme 2 petites boules de pâtes et aplatiss-les entre les doigts pour faire les oreilles.



- Colle les oreilles de chaque côté de la pointe du nez.
- Plante les pâtes sur le corps du hérisson en partant de derrière les oreilles.



- Colle 2 lentilles pour faire les yeux.

Tu peux laisser le hérisson nature ou le peindre au grès de ta fantaisie !

25. Bricolage

25.1. Lune d'halloween

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Une feuille de papier à dessin blanche
- Une feuille de papier à dessin noire
- Des ciseaux
- De la colle

Une perforatrice

Comment faire ?

- Imprime le gabarit de Tête à modeler.



- Dessine une demi-lune sur le papier blanc.
- Dessine une chauve-souris sur le papier noir (éventuellement en reproduisant le modèle de Tête à modeler)



- Découpe et colle 2 yeux rouges sur la tête de la chauve-souris.
- Colle la chauve souris sur la demi-lune.



- Perce un trou au sommet de la lune.
- Suspends la décoration.

26. Bricolage

26.1. Carte relief

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Une feuille de papier cartonné
- Du carton
- Des feuilles de papier absorbant blanc
- Des ciseaux
- De la colle liquide
- Un pinceau

De la peinture

Comment faire ?

- Plie la feuille de papier cartonné en deux pour faire la carte. Au besoin, retaille la carte pour qu'elle soit à la dimension souhaitée.
- Dessine et découpe des formes (par exemple sapin, étoile ...) dans du carton de récupération.
- Colle les formes en carton sur le dessus de la carte.



- Découpe des petites bandes de papier absorbant.
- Recouvre le dessus de la carte en faisant attention de bien recouvrir totalement les formes collées dessus. Colle plusieurs couches les unes sur les autres en les croisant.
- Laisse sécher.
- Peins la carte.



- Ecris un vœu sur le dessus de la carte avec un pinceau fin.

27. Bricolage

27.1. Carte métallisée

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

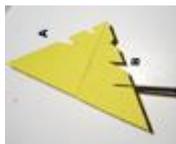


- Une feuille de papier cartonné pour faire la carte
- Du papier d'emballage de chocolat métallisé ou du papier d'aluminium
- Un stylo ou un feutre fantaisie
- Des ciseaux

De la colle

Comment faire ?

- Plie la feuille de papier cartonné en deux pour faire la carte. Au besoin, retaille la carte pour qu'elle soit à la dimension souhaitée.
- Découpe un carré de 10 cm de côté.
- Plie le carré en deux puis en 4 sur la diagonale pour obtenir un triangle isocèle.
- Découpe des entailles sur les côtés A et B du triangle.



- Découpe des motifs ou des formes dans le papier d'emballage de chocolat (ou le papier d'aluminium) et colle-les sur le dessus de la carte.



- Termine la décoration de la carte en écrivant dans tous les sens des voeux de bonne année et l'année avec un feutre ou un stylo fantaisie.



28. Bricolage

28.1. Pots à crayons

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Des boîtes de conserve vides et propres
 - Du carton ondulé de différentes couleurs ou du papier
 - De la colle
 - Des ciseaux
 - De la ficelle ou du raphia



Un petit morceau de branche

Comment faire ?

- Voici comment transformer facilement et rapidement des boîtes de conserve en pots à crayons !
- Découpe une bande de carton ondulé de la même hauteur que la boîte de conserve et suffisamment longue pour en faire le tour.
- Encolle les boîtes et recouvre-les de carton ondulé pour former les pots à crayons



- Enroule une ficelle autour de la boîte et noue-la en laissant suffisamment de longueur de part et d'autre du nœud.
- Noue un petit morceau de branche sur le nœud déjà formé.



- Laisse sécher.
- Tu n'as plus qu'à décorer tes pots à crayons en collant des motifs en papier, en bois ou en plastique. Tu peux créer un pot différent pour chaque style de crayons ou de couleur.

29. Bricolage

29.1. Bracelet brésilien simple

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

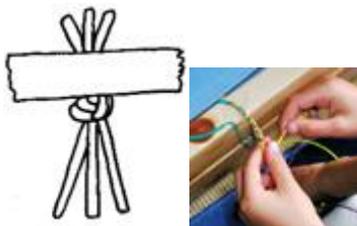


- Des cotons à tapisserie ou du coton à tricoter
- Une épingle à nourrice ou du ruban adhésif

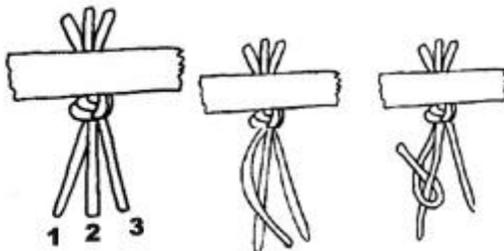
Des ciseaux

Comment faire ?

- Coupe 3, 5 ou 6 fils de coton de 80 cm de long environ. Plus les fils sont nombreux plus c'est difficile, pour tes premiers bracelets, commence par trois fils, les bracelets seront petits mais rapide à faire. Pour trois fils une longueur de 60 cm est suffisante.
- Noue les fils ensemble sans trop serrer et en laissant 2 cm environ.
- Colle les fils à l'endroit du nœud sur une table à ta hauteur avec du ruban adhésif, ou attache-le avec une épingle à nourrice sur un support.



- Noue le fil 1 du fil 2 et tire dessus pour faire un nœud. Fais un second nœud sur le premier.



- Noue le fil 1 du fil 3 et tire dessus pour faire un nœud. Fais un second nœud sur le premier.



- Continue avec chacun des fils. Le fil 1 devient ainsi le dernier fil.
- Recommence avec le fil situé le plus à gauche.

30. Bricolage

30.1. Carte vitrail

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Une feuille de papier à dessin de couleur
- Une feuille de papier métallisé
- Un décor de fenêtre vitrail
- De la colle

Des ciseaux

Comment faire ?

- Plie en deux la feuille de bristol pour faire la carte.
- Découpe un carré dans le papier ou carton métallisé.
- Colle le décor vitrail au centre du carré métallisé.
- Colle le tout au centre



- Ecris un message à l'intérieur de la carte.

31. Bricolage

31.1. Etiquettes décorées

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Des feuilles de papier épais de différentes couleurs



- Des ciseaux ordinaires ou canoteurs
- Des feutres ou des stylos fantaisie

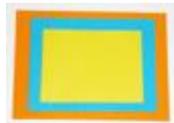
Des éléments de décoration en papier : fleurs en papier, petits cœurs, petites formes diverses.

Comment faire ?

- Découpe des rectangles de papier de couleur de différentes tailles.
 - Colle les rectangles les uns sur les autres.



- Décore les étiquettes en collant des éléments de décoration en papier : fleurs en papier, petits cœurs, petites formes diverses ...



Consulter les fiches :

- **Faire des étiquettes de cahier**
- **Faire de grandes herbes**
- **Faire des fleurs**
- **Faire des cœurs**
- Écris ton nom sur les étiquettes ou offre-les.



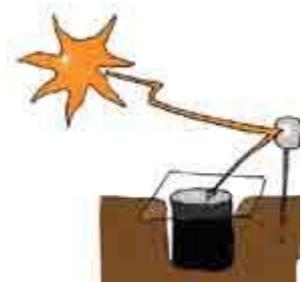
- Colle les étiquettes sur les cahiers et les livres ...

32. Bricolage

32.1. Four solaire

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Une boîte de conserve propre
- Du papier d'aluminium
- Une plaque de verre
- Le soleil
- Une petite pelle pour creuser un trou



- Éventuellement un miroir et un bâton droit

Un aliment assez facile à cuire comme un fruit ou un œuf

Comment faire ?

- Un four solaire peut cuire sans feu avec seulement l'énergie du soleil.
- Peins l'extérieur de la boîte de conserve en noir.



- Garnis la boîte de conserve d'une feuille de papier d'aluminium.



- Creuse un trou dans la terre assez profond pour pouvoir y mettre la boîte de conserve. Choisis un emplacement ensoleillé toute la journée.



- Place la boîte de conserve au fond du trou. Comble les trous autour de la boîte avec de la terre en prenant soin de ne pas mettre de terre dans la boîte.



- Place l'aliment dans la boîte de conserve.
- Pose la vitre sur le trou au-dessus de la boîte de conserve.



- Laisse cuire une bonne partie de la journée.
- Tu peux améliorer le système en fixant un petit miroir sur un bâton de bois.

- Plantez le bâton à côté du four solaire et orienter le miroir de façon à amplifier les rayons solaires sur la surface de la vitre. La cuisson sera plus rapide, et c'est l'occasion d'expliquer à votre enfant comment le miroir augmente la chaleur.
- Déguste!

33. Bricolage

33.1. Feu du soleil

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- Des brindilles sèches
 - Une loupe
 - De la patience
 - Un seau d'eau



Du soleil

Comment faire ?

- Commence par dégager un espace à l'abri du vent sans feuilles, sans brindilles ou sans matières susceptibles de s'enflammer. Balaye le sol pour faire apparaître la terre ou la pierre.



- Forme un petit tas de brindilles sèches.
- Les rayons du soleil concentrés par la loupe peuvent être très chauds, ce qui explique certains départs de feu avec un simple éclat de verre. Place ta main sous la loupe pour ressentir la chaleur du soleil. Oriente la loupe pour qu'elle renvoie les rayons du soleil sur ta main. (Pour éviter tout risque pour sa peau enduis ta main de crème solaire avant l'expérience.)
- Concentre les rayons du soleil sur les brindilles à l'aide de la loupe, jusqu'à ce qu'elles s'enflamment.
- L'expérience terminée pense jeter un seau d'eau sur le feu, même s'il semble éteint.

34. Bricolage

34.1. Oreiller parfumé



Ce qu'il te faut pour ce bricolage :

- De la feutrine
- Du coton hydrophile
- Un peu de parfum

- Du coton à broder et une aiguille
- De la colle pour tissu ou de la colle vinylique

Des ciseaux

Comment faire ?

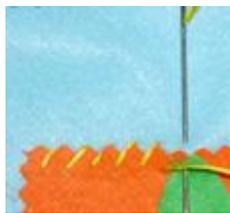
- Découpe un rectangle de 26 cm sur 10 cm dans la feutrine (bleue pour le modèle).
- Découpe un rectangle de feutrine orange de 8 cm sur 10 cm et colle-le sur l'une des moitiés du premier rectangle.
- Découpe des fleurs, des cœurs et des feuilles en feutrine.



Colle les feuilles et les fleurs sur le rectangle orange.



- Prépare une aiguillée de fil de coton et couds à gros points le rectangle orange sur le bleu.



- Plie le rectangle bleu en portefeuille, la décoration sur le dessus.
- Découpe un rectangle de coton de 8 cm sur 10 cm.
- Parfume le coton et place-le à l'intérieur du rectangle bleu plié.



- Colle le rectangle bleu sur lui-même pour former un petit oreiller



- Cet oreiller décoratif parfamera tes tiroirs, ou ton placard !

35. Bricolage

35.1. Souvenirs de vacances

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Une boîte en bois ou en carton
- De la peinture
- De la colle en gel
- Des ciseaux
- Du vernis (ou éventuellement de la laque pour cheveux)
- Un petit sachet en plastique transparent (on peut aussi le fabriquer avec une feuille de plastique et du ruban adhésif)
- Des souvenirs, objets et plantes ramassés pendant les vacances

Des tickets, cartes postales, photos..

Comment faire ?

- Voici une idée simple de mettre en scène et d'organiser tes souvenirs de vacances.
- Réfléchis au contenu de ton tableau à souvenirs.
- Peins l'extérieur de la boîte.
- Peins l'intérieur de la boîte en fonction du décor que tu souhaites créer.



- Découpe des petits éléments de décoration sur des cartes postales, des revues ou des serviettes en papier et colle-les sur le fond de la boîte pour compléter le décor.

Tu peux aussi les coller sur une languette de papier et les suspendre.



- Compose le tableau sur la table avant de le coller. Cela te permettra de vérifier l'harmonie d'ensemble et éventuellement de changer d'envie avant que tout soit collé.
- Colle les éléments du tableau à l'intérieur de la boîte.



- Découpe une bande de carton de la longueur de la boîte. Décore la bande et colle-la en bandeau sur le haut de la boîte.

- Vaporise de la laque pour cheveux

36. Bricolage

36.1. Thermomètre

Ce qu'il te faut pour ce bricolage :



- Une paille
 - Une bouteille en verre (attention pas de plastique)
 - De l'eau
 - Un colorant alimentaire
 - Une carte de visite
 - Des feutres de couleur
 - Des ciseaux
 - De la pâte à modeler
- Un thermomètre

Comment faire ?

- Cette expérience très simple te permettra de comprendre comment fonctionnent les thermomètres de base (sauf le thermomètre à mercure où le volume du liquide varie et non l'air).
- C'est l'occasion pour toi de comprendre que le volume de l'air varie selon la température. Plus la température est élevée plus le volume de l'air restant dans la bouteille augmente et pousse le liquide vers le haut, et plus la température est basse plus le volume de l'air baisse entraînant le liquide contenu dans la paille vers le bas.
- Remplis la bouteille d'eau aux 3/4.



- Ajoute le colorant alimentaire.
- Forme une boule avec la pâte à modeler et glisse la paille au travers.



- Ferme la bouteille avec la boule de pâte à modeler.



- Ajuste la paille pour qu'elle trempe bien dans le liquide de la bouteille.

- Plie la carte de visite en deux dans le sens de la longueur, puis coupe deux fentes en haut sur



- la ligne de pliure et deux en bas. Ouvre la carte.
- Souffle fort dans la paille pour faire monter l'eau le long de la paille jusqu'à ce qu'elle arrive à la moitié de la partie dépassant de la boule de pâte à modeler.
- Glisse le haut de la paille dans les fentes de la carte de visite.
- Relève la température de la pièce sur un thermomètre et trace un trait au niveau où s'arrête l'eau. Indique la température de la pièce.



- Place la bouteille près d'une source de chaleur comme un radiateur et observe de qui se passe. Note le niveau atteint par l'eau colorée dans la paille.
- Place la bouteille dans un endroit froid comme le frigo et observe ce qui se passe après 5 à 10 minutes. Note le niveau atteint par l'eau colorée dans la paille.
- A toi de trouver d'autres mesures pour expérimenter ton thermomètre

CHAPITRE : XIV

LES ACTIVITES DES FICHES TECHNIQUES DE LOISIRS CREATIFS POUR LES PLUS DE 16 ANS

Loisirs Créatifs pour les plus de 16 ans

Fiche Loisir Créatif : Accessoires

1. Porte clés coquillage

1.1. Fournitures :



- Terre durcissant à l'air
- 1 brochette de bois ou cure dents
- 1 scoubidou ou un anneau de porte-clés
- Pinceau
- Vernis
- 1 beau coquillage
- Colle rapide

1.2. Réalisation :

- Former une boule de pâte et l'aplatir en cercle.
- Faire un trou avec la brochette en bois.



- Incruster un coquillage et laisser sécher. Coller le coquillage après séchage s'il ne tient pas correctement.

Vernir l'objet et accrocher les clés avec un scoubidou ou un anneau de porte clés.

Fiche Loisir Créatif : Bijoux

2. Bracelet Boutons de nacre ronds

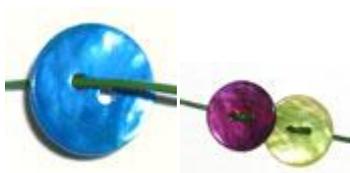
2.1. Fournitures :

- Des boutons de nacre ronds de taille identique de 3 couleurs différentes
- Un fil de cuir fin



2.2. Réalisation :

- Choisir l'enchaînement de couleur sur la table avant de les enfiler sur le fil de cuir.
- Couper le fil de cuir à la taille de votre poignet et ajoutez 6 à 8 cm de plus pour faire le lien.
- Enfiler les boutons de nacre sur le fil de cuir en alternant les couleurs et en laissant les boutons se chevaucher.



- Il ne reste plus qu'à nouer le fil de cuir autour du poignet pour maintenir le bracelet en place.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

3. Décoration et accessoires de déco Bougeoir mauve

3.1. Fournitures :

- Terre auto durcissant (Plastisol, DASA...)
 - Peinture acrylique
 - Peinture relief paseo



3.2. Réalisation :

- Modeler une boule de terre.



- Enfoncez une bougie chauffe-plat au centre et laissez sécher.



- Peindre le bougeoir et le laisser sécher.



L'idée en plus :

Remplacer la peinture acrylique par de la peinture pour porcelaine et faire cuire le bougeoir au four en suivant les instructions du fabricant de peinture.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

4. Bougeoir rustique



4.1. Fournitures :

- Pots en grès

- Pistolet à colle
- Epices variées
- Raphia naturel ou de couleur
- 1 grosse bougie
- Ciseaux

4.2. Réalisation :

- Attacher un ruban de raphia autour du pot en grès et le fixer d'un point de colle. Le noeud peut être laissé apparent ou être dissimulé sous les épices.



- Coller des épices, des oranges ou des fleurs séchées sur le raphia pour décorer le bougeoir.



- Placez une bougie dans le pot en grès et le bougeoir est prêt.



L'idée en plus :

Remplacer la peinture acrylique par de la peinture pour porcelaine et faire cuire le bougeoir au four en suivant les instructions du fabricant de peinture.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

5. Cadre puzzle

5.1. Fournitures :

- Des cadres puzzle
- de la peinture acrylique rose, jaune, bleue et verte



- de la peinture relief (perçoir métal or et cuivre)

5.2. Réalisation :

- Peindre les cadres.



- Dessiner les motifs à la peinture relief (spiraux, étoiles, cœurs) et laisser sécher.
- Assembler les cadres comme un puzzle.



L'idée en plus :

Pour un effet déstructuré les cadres seront simplement posés les uns à côté des autres sans les emboîter.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

6. Cadre en bois perlé



6.1. Fournitures :

- 1 cadre en bois naturel
- Peinture verte
- Des perles de rocaille: vertes, bleues, blanches et dorées
- 1 tube de peinture à cerner or ou un gros marqueur or
- Un pinceau
- Un pistolet à colle

Un triple décimètre

6.2. Réalisation :

- Démontez le cadre afin de retirer le verre et le fond.
- Peindre le cadre en vert, et laisser sécher.
- Mesurer le milieu de chaque bord du cadre, et le marquer au crayon à papier.
- Dessiner une arabesque au niveau du repère.
- Coller des perles sur l'arabesque pour décorer le cadre.
- Border le cadre de points dessinés à la peinture à cerner ou au marqueur or sur le bord intérieur comme sur le bord extérieur.
- Dessiner des arabesques or de chaque côté des décorations en perles.



Replacer le verre et le dessous du cadre sans oublier d'intercaler une

L'idée en plus :

Remplacer le verre par un miroir.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

7. Cornet À bonbons fleurs

7.1. Fournitures :

- Une feuille rose foncé et rose clair
- Une feuille verte
- Du ruban adhésif ou de la colle
- **Des fleurs en relief**
 - Un ruban ou un lien



7.2. Réalisation :

- Réaliser des fleurs en relief



- **Des fleurs 3D**
- Rouler la feuille de papier vert en cornet et le coller avec du ruban adhésif ou de la colle
- Coller des fleurs sur le haut du bord extérieur du cornet
- Puis sur le bord intérieur du cornet
- Percer le cornet de chaque côté et attacher un ruban



Remplacer le verre par un miroir.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

8. Décorations couronne

8.1. Fournitures :



- De la pâte à sel
- Des trombones
- Peinture
- Pinceau
- Des clous de girofle

Vernis



8.2. Réalisation :

- Préparer une pâte à sel.
- Etaler la pâte à sel au rouleau à pâtisserie.
- Découper des cercles à l'aide d'un gros bouchon de bouteille de lessive.
- Découper un petit cercle à l'intérieur du plus grand.
- Former des petites boules de pâte à sel et les coller tout autour de la couronne.
- Piquer un clou de girofle au centre de chaque boule.
- Planter un trombone sur le sommet de la décoration de Noël.
- Faire cuire les décorations environ 1h30 à 2 heures à 110°.
- Peindre les décorations couronne de Noël, puis les vernir.



L'idée en plus :

Les couronnes en pâte à sel peuvent être réalisées avec de la pâte à sel colorée. Préparer autant de couleurs que nécessaires. Réaliser chaque élément avec une pâte à sel de la couleur appropriée et assembler la couronne comme précédemment. Vernir éventuellement la couronne

Fiche Loisir Créatif : Décoration

9. Etiquettes cadeau calque

9.1. Mobile en argile

Fournitures :



- Argile ou de l'argile séchant à l'air
- Emporte-pièce de pâtisserie
- Fil de nylon
- 1 feuille de papier sulfurisé
- Bâtonnets de bois
 - Boutons ou formes en relief



9.2. Réalisation :

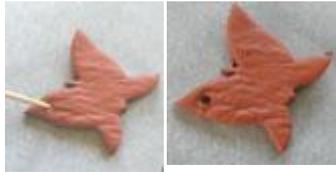
- Assouplir l'argile en la malaxant avec les mains humides. Rouler la pâte sur elle-même, former un boudin puis une boule, recommencée jusqu'à ce que la pâte soit souple.
- Former une boule et l'aplatir au rouleau à pâtisserie.



- Découper des formes à l'emporte-pièce et les poser sur le papier sulfurisé.



- Former un trou en haut de chaque forme avec un bâtonnet de bois.



- Décorer certaines formes en dessinant des motifs à l'aide du bâtonnet de bois.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

10. Photophore patch

10.1. Fournitures :



- Un pot de flan en verre
- Une feuille *déco patch*
- Du vernis colle *paperasse*
- Un pinceau

Une bougie chauffe plat

10.2. Réalisation :

- Déchirer des morceaux de *déco patch* de différentes formes et dans différents motifs.
- Encoller le pot en verre et y coller un morceau de *déco patch* en répliquant une couche de vernis colle. Lisser le morceau de papier avec le pinceau en partant du centre vers la périphérie.
- Appliquer les autres morceaux de *déco patch* en les faisant se chevaucher.
- Recouvrir l'ensemble du pot.



- Coller un morceau de serviette à sur le haut du pot en le laissant dépasser.
- Replier et coller la partie dépassant à l'intérieur du pot.
- Repasser une couche de colle sur l'ensemble du pot et laisser sécher.
- Il ne reste plus qu'à placer une bougie chauffe plat à l'intérieur du photophore papillon.

L'idée en plus :

Cerner chaque morceau de *déco patch* en utilisant de la peinture à cerner or en imitant le patchwork.

Déposez les photophores au sol pour délimiter des zones ou un chemin.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

11. Photophore bord de mer

11.1. Fournitures :



- Un pot de flan en verre
- Une serviette en papier à motif bateau et bord de mer
- Une serviette en papier bleue unie ou à motifs tons sur tons - le bleu de la serviette bateau peut aussi être utilisée
- De la colle vinylique
- Un pinceau
- Des ciseaux
- Une bougie chauffe plat

11.2. Réalisation :

- Découper des petits morceaux de serviette bleue qu'elle soit de couleur unie ou ton sur ton. Les parties bleues de la serviette bateau peuvent aussi être utilisées.
- Dédoubler les morceaux de serviette.

- Encoller le pot en verre et y coller les morceaux de serviette découpés en répliquant une couche de vernis colle. Lisser doucement le morceau de serviette avec le pinceau en partant du centre vers la périphérie.
- Recouvrir l'ensemble du pot.
- Coller un morceau de serviette à sur le haut du pot en le laissant dépasser.
- Replier et coller la partie dépassant à l'intérieur du pot.
- Repasser une couche de colle sur l'ensemble du pot.
- Découper des bateaux et des éléments de mer sans les dédoubler.
- Coller les éléments découpés sur le photophore en verre et laissez sécher.



Il ne reste plus qu'à placer une bougie chauffe plat à l'intérieur du photophore bord de mer.

L'idée en plus :

Coordonner le photophore bateau aux serviettes de table ou à la nappe

Fiche Loisir Créatif : Décoration

12. Calque rose

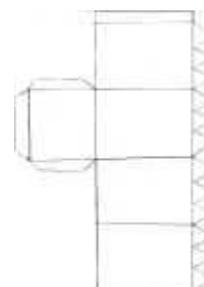
12.1. Fournitures :



- 1 feuille de papier calque rose
- Grosses paillettes étoiles argent
- Paillettes roses
- Des ciseaux
- Colle en tube
- 1 pot de yaourt ou de flan en verre
- 1 bougie chauffe-plat

12.2. Réalisation :

- Imprimer le modèle de photophore sur une feuille de papier calque.



Sur l'image miniature pour imprimer le modèle

- Découper le photophore.
- Plier le photophore en suivant les traits noirs.
- Coller le photophore sur lui-même et le laisser sécher.

- Décorer le photophore en collant des paillettes étoile.
- Border les contours de colle et déposer un point de colle sur les pointes.
- Déposer des paillettes roses sur la colle.
- Glissez le pot de yaourt vide à l'intérieur du photophore en calque.
- Placez une bougie chauffe plate à l'intérieur et allumez le photophore.



L'idée en plus :

Placer un photophore à côté de l'assiette de chaque convive.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

13. Porte nom motif métallisé

13.1. Fournitures :



- Feuilles de bristol blanc
- 1 perforatrice à motifs fantaisie
- Colle vinylique
- Papier de couleur métallisé ou non
- Des ciseaux crantés ou fantaisie 1 massicot



13.2. Réalisation :

- Découper les feuilles de papier bristol en 8 et les plier en deux pour former chaque marque place.
- Découper des motifs dans du papier de couleur métallisé à l'aide des perforatrices fantaisie en laissant une marge suffisante entre chaque motif découpé. Réserver les motifs pleins pour un autre usage.
- Récupérer parties évidées par la perforatrice et y découper des carrés ou des rectangles avec les ciseaux cranter.
- Coller le motif en haut à droite de chaque marque place.
- Tracer un trait au raz du bas de la carte
- Ecrire le nom de chaque convive.



L'idée en plus :

Découper les cartes avec une lame fantaisie

Cache-pot bayadère

Fournitures :

Cache-pots en terre

De la peinture vinylique : rose, bleue, verte, orange

1 pinceau

Réalisation :

Peindre tous les cache-pots en blanc, puis laisser sécher.



L'idée en plus :

Les cactus se marient très bien avec les rayures bayadères

Peindre des rayures irrégulières en alternant les couleurs rose, bleue, verte, orange et laisser sécher

Peindre le bord intérieur du pot.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

14. Photophore calque fleurs

14.1. Fournitures :

- 1 feuille de papier calque bleu
- 1 feuille de papier mauve
- Paillettes étoiles argent ou des perles de rocaille blanches
- Une perforatrice motif fleur
- Des ciseaux
- Colle en gel
- 1 pot de yaourt ou de flan en verre
- 1 bougie chauffe-plat 1 règle

Fiche Loisir Créatif : Décoration

15. Abat-jour mauve

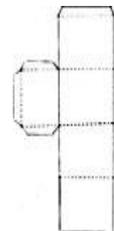
15.1. Fournitures :



- 1 vieil abat-jour
- 1 grande feuille de papier mauve
- Perles de rocailles mauve et perle
- Colle vinylique à prise rapide ou colle à bois à prise

rapide

- 1 pistolet à colle
- Pincettes à linge 1 crayon à papier



15.2. Réalisation :

- Démontez l'ancien abat-jour sans l'abîmer. Réservez l'armature métallique et mettez à plat la partie en tissu. Le poser à plat sur la grande feuille de papier mauve et en reproduire les contours avec un crayon à papier.
- Dessiner des dents régulières sur le bord le plus large
- Découper l'abat-jour.



- Former l'abat-jour, le coller et le maintenir avec des pinces à linge. Laisser sécher.
- Retirer les pinces à linge et coller l'abat-jour en papier sur la structure en métal. Le poser sur le pied et le maintenir en place avec des pinces à linge.
- Retirer les pinces.
- Coller une perle mauve au bas de chaque pointe de l'abat-jour avec le pistolet à colle.
- Coller une perle parme sous la perle mauve.
- Remplacer l'abat-jour sur le pied. **L'idée en plus :**

Remplacer le papier mauve par du papier calque mauve ou du papier végéta

Fiche Loisir Créatif : Papeterie

16. Carte cœur bleu

16.1. Fournitures :

- 1 feuille cartonnée blanche
- 1 feuille de papier bleu "paille ou papier en fibres naturelles"
- Carton métallisé
- 1 perforatrice
- 1 petit lien
- 1 feutre argent ou métallique
- Colle vinylique
- Ciseaux



16.2. Réalisation :

- Déchirer un rectangle dans la feuille cartonnée blanche.
- Dessiner un gros cœur sur le papier bleu, le découper puis le coller sur le rectangle blanc préalablement déchiré.
- Dessiner 2 cœurs stylisés identiques sur le carton métallisé et les découper.
- Coller le lien au dos de l'un des cœurs en laissant dépasser les deux extrémités, puis coller le second cœur par dessus.
- Percer deux trous en haut de la carte à l'aide de la perforatrice.
- Attacher le cœur métallique à la carte.
- Décorer la carte avec un feutre ou un stylo argent ou métallique.



L'idée en plus :

Parfumer la carte avant d'écrire un message au dos

Fiche Loisir Créatif : Décoration

17. Photo caricature

17.1. Fournitures :

- Des feuilles de papier couleur
 - Une photo de la personne à caricaturer
 - Un corps découpé dans un magazine, une serviette en papier ou sur une autre photo
 - Des motifs découpés avec une perforatrice fantaisie
 - Des ciseaux



17.2. Réalisation :

L'idée est d'associer une grosse tête à un petit corps ou au corps d'une autre personne de taille très différente.

- Sélectionner la photo sur laquelle sera découpée la tête et sélectionner un corps. Le corps doit être plus petit que la tête. Pour accentuer le côté caricatural le corps doit être manifestement plus petit ou plus grand que celui de la photo.
- Au besoin, retravailler la taille de la tête et du corps à l'aide d'une photocopieuse ou d'un ordinateur.
- Découper 2 ou 3 rectangles de papier couleur de tailles croissantes.
- Coller les rectangles les uns sur les autres.
- Découper la tête et le corps.
- Coller le corps sur le plus petit rectangle précédemment découpé, puis coller la tête au dessus.
- Décorer avec des formes découpées.



L'idée en plus :

Encadrez vos plus belles réalisations et offrez-le à la personne propriétaire de la tête et la colle en bâton.

Fiche Loisir Créatif : Décoration

18. Photo bande dessinée

18.1. Fournitures :



- 1 feuille de papier de couleur
 - 1 feuille de papier à dessin blanc
 - 1 passe partout (18x24 cm)
 - Une photo de la personne
 - Un personnage de bande dessinée à découper ou à reproduire et retoucher à l'aide d'un ordinateur ou d'une photocopieuse
 - Peinture et pinceau
- Ciseaux
 - Colle en bâton

18.2. Réalisation :

L'idée est d'associer la tête d'un proche au corps d'un personnage de bande dessinée.

- Sélectionner la photo sur laquelle sera découpée la tête et sélectionner le personnage de bande dessinée.
- Au besoin, retravailler la taille de la tête et du corps à l'aide d'une photocopieuse ou d'un ordinateur. L'un et/ou l'autre peuvent être agrandis ou réduit selon les besoins.
- Découper la tête et le corps.



- Coller le corps sur la feuille



- Relever les démentions du cadre intérieur du passe partout.



- Reporter ces mesures moins 1 cm pour chaque côté sur la feuille, dessiner un rectangle et le découper.
- Coller le corps de bande dessinée sur le rectangle de feuille blanche.



- Ajouter la tête.
- Coller le montage au centre de la feuille de couleur.



- Peindre le bord bisouté interne du passe partout d'une couleur assortie à la composition.
- Coller le passe partout au dessus.
- Coller l'ensemble dans l'album de Scrabooking.

L'idée en plus :



Encadrez vos plus belles réalisations et offrez-le à la personne propriétaire de la tête.

Coller le montage au centre de la feuille de couleur.

Peindre le bord bisouté interne du passe partout d'une couleur assortie à la composition.

Fiche Loisir Créatif : Papeterie

19. Fleurs relief

19.1. Fournitures :



- Des feuilles de papier couleur
- Des perforatrices fantaisie en forme de fleurs ou pouvant servir de fleur de différentes tailles
- Des ciseaux

De l'adhésive double face

19.2. Réalisation :

- Couper des bandes de papier de couleur de la largeur de la perforatrice.
- Découper des grandes et des petites fleurs de couleurs différentes ou coordonnées et pouvant être superposées.
- Découper un tout petit morceau d'adhésive double face et le coller sur la plus grande fleur.
- Coller la petite fleur sur l'adhésif.



L'idée en plus :

Coller la fleur directement sur la composition ou utiliser de l'adhésif double face pour coller les fleurs sur la composition pour qu'elles ressortent en relief.



Fournitures :



- Des journaux, revues, prospectus, emballages de produits ménager (papier ou carton)
- Des feuilles de papier couleur
- Des ciseaux éventuellement des ciseaux fantaisie

De la colle



Réalisation :



Les lettres découpées permettront de réaliser des étiquettes, des titres de Scrabooking, des textes originaux pour cartes de vœux, votre papeterie ...

- Découper des lettres de différentes tailles, formes et couleur en fonction de vos besoins.
- Coller certaines lettres sur des feuilles de papier couleur.
- Découper le papier en formes géométriques en suivant des formes géométriques. Utiliser éventuellement des ciseaux fantaisie.
- Assembler les lettres à la manière des lettres anonymes pour composer les textes de vos compositions de Scrabooking.

- Décorer certaines lettres de formes de papier découpées avec une perforatrice.

L'idée en plus :

Réaliser une collection de lettres découpées et les classer par lettre dans des enveloppes ou des petites boîtes. Garder la boîte à disposition pour tous les travaux de Scrabooking

Fiche Loisir Créatif : Papeterie

20. Fleurs redessinées

20.1. Fournitures :



- Des feuilles de papier couleur
- Des perforatrices en forme de fleur
- Des ciseaux
- De la colle

Des stylos métalliques

20.2. Réalisation :

- Découper des formes de fleur avec des ciseaux ou des perforatrices en forme de fleurs.



- Découper des cercles ou des ovales de différentes couleurs.
- Coller les ronds et ovales au centre des fleurs.
- Décorer les fleurs avec des stylos métalliques.

L'idée en plus :

Utiliser une perforatrice de forme ovale pour les



cœurs.

Fiche Loisir Créatif : Papeterie

21. Nettoyer et laver les œufs

21.1. Fournitures :

- Des œufs
- De l'eau
- Dissolvant et coton

21.2. Réalisation :

Nettoyer les œufs avant de les utiliser

Les œufs ne sont pas très propres, comme tous les aliments crus, ils peuvent être porteurs de bactéries, de germes. Il est donc vivement conseillé de les laver !

Certains œufs sont datés et portent des marques à l'encre.

Si l'ouf doit être entièrement recouvert d'une peinture épaisse, ces marques peuvent être laissées, en revanche, elles doivent absolument être retirées pour :

- les œufs teintés
- les œufs peints en pastel
- les œufs non peints

Certaines encres sont solubles à l'eau, les marques doivent donc partir au lavage.

Pour les encres plus résistantes, il suffit de passer un peu de dissolvant sur la coquille. Mais attention, les œufs sont poreux, le dissolvant traverse la coquille ! Si le contenu de l'œuf doit être récupéré pour la cuisine ou la pâtisserie, il doit préalablement être vidé.

Nettoyer les œufs évidés

Il reste toujours un résidu d'ouf à l'intérieur de la coquille qu'il faut laver.

- Plonger l'ouf dans l'eau.
- Souffler l'eau vers l'extérieur.
- Poser les œufs sur des bouchons de bouteille retournés et les laisser sécher tes coquilles.
pour aller plus vite : sécher l'intérieur de la coquille avec un séchoir à cheveux. Attention !
N'oublie pas qu'un séchoir électrique ne doit pas être manipulé avec les mains mouillées.

Fiche Loisir Créatif : Papeterie

22. Réaliser des gabarits fleurs

22.1. Fournitures :



- 1 feuille de papier cartonné
- 1 feuille de papier ordinaire
- Crayon à papier
- Ciseaux



22.2. Réalisation :

Forme de base

- Dessiner sur la feuille de papier une première fleur.
- Découper la fleur - forme de base.



Gabarit 1

- Reporter le motif sur la feuille de papier cartonné et le découper. Voici le gabarit 1. Le numéroter sur le dessus.

Gabarit 2

- Reprendre la fleur initialement découpée - forme de base - et dessiner une seconde fleur identique à l'intérieur de la première.
- Découper la fleur en suivant les traits.
- Reporter cette forme sur la feuille de papier cartonné et la découper, voici le gabarit 2. Le numéroter sur le dessus.

Pour les autres gabarits

- Recommencer autant de fois que nécessaire l'opération précédente.

Les utilisations possibles :

Cette technique permet de réaliser des gabarits de forme identique mais de taille différente. Les fleurs créées à partir de ces gabarits s'emboîteront parfaitement les uns dans les autres.

L'idée en plus :

Donnez un nom et numérotez sur le dessus chaque gabarit. Créez plusieurs formes de fleurs et utilisez-les pour de multiples usages

Fiche Loisir Créatif : Papeterie

23. Choisir les œufs

23.1. Fournitures :

- Des œufs

23.2. Réalisation :

Les œufs ne sont pas tous pareils, il y en a des beiges, des blancs, des gros et des petits. Avant de les préparer il faut les choisir en fonction de leur destination :

Les œufs blancs :

Ces œufs peuvent être utilisés en l'état. Ils sont à réserver pour :

- Les dessins au feutre qu'ils soient en noir et blanc ou en couleur
- Les motifs délicats, notamment les œufs peints à la manière des chinois
- Certains collages nécessitant une couleur blanche.

Les œufs beiges :

Ces œufs peuvent être utilisés pour faire

- Des œufs peints ou teintés
- Certains collages pour lesquels la couleur de l'œuf est un atout.

La taille :

La taille est à choisir en fonction de l'utilisation finale des œufs.

Fiche Loisir Créatif : Papeterie

24. Evider les œufs

24.1. Fournitures :

- Des œufs
- 1 poisson, une punaise, un clou ou un objet pointu
 - Papier
 - 1 récipient pour récupérer le contenu des œufs
 - Colle en gel ou vinylique



Bouchons de bouteille

24.2. Réalisation :

Vider l'œuf

Percer l'ouf à chaque extrémité en utilisant un objet pointu.



Pour ne pas casser l'ouf :

- Le tenir dans le creux d'une main
- Donner des petits coups sur la coquille avec l'objet pointu.

Plus le trou est petit, plus l'œuf sera difficile à vider. Il est préférable de pratiquer un gros trou (1/2 cm) qui sera bouché par la suite.

- Se placer au-dessus du récipient. Placer le plus gros vers le bas et souffler dans le plus petit pour pousser le contenu hors de l'ouf. Il existe des petites pompes à main pour aspirer le contenu des œufs.



Colmater les trous

Il existe plusieurs méthodes pour colmater les trous :

L'œuf peint : déposer un point de colle sur chaque trou et poser un petit carré de papier dessus. Lisser avec le doigt pour que le papier adhère bien à la coquille.

L'œuf non peint : déposer un point de colle sur chaque trou, laisser sécher quelques minutes et lisser la coquille avec ton doigt.

Si le trou se voit trop : déposer un point de colle sur le trou et coller dessus, une gommette, des paillettes, une perle, un bouton ou tout autre élément de décoration.

L'idée en plus :

Poser les œufs sur des bouchons de bouteille pour les faire sécher.

Fiche Loisir Créatif: Techniques

25. Teindre des œufs



25.1. Fournitures :

- Œufs
- Colorants alimentaires
- Colorants à disposition dans la maison:
 - pelures d'oignons - jaune ocre
 - betterave - rose
 - bleu de méthylène- bleu mauve
 - safran - jaune d'or
 - faites des essais pour voir
- Colorants végétaux à acheter en Pharmacie ou dans les drogueries
 - cochenille - mauve ou violet
 - bois de santal - jaune orange
 - racine de garance - rouge
 - brou de noix - marron foncé noir
 - faites des essais avec ce que vous trouvez
- 1 grande casserole
- 1 louche

25.2. Réalisation :

- Placer délicatement les œufs dans la casserole et de verser de l'eau dessus pour les recouvrir entièrement (comptez 3 à 4 bons cm au-dessus des œufs)
- Cuire les œufs à feu moyen pendant 45 à 60 minutes. Attention, l'eau ne doit pas bouillir sous peine de fendre les œufs.
- Pendant ce temps, préparer les bains de teinture avec les colorants alimentaires, végétaux ou autre.
- Plonger les œufs 5 à 10 minutes dans le bain de teinture. Déposer les œufs au fond de la casserole à l'aide d'une louche pour éviter de les casser.

Retirer les œufs de la teinture et les rincer de façon à retirer les dépôts et les surplus de

- teinture.
- Essuyer les œufs. Vous obtiendrez de beaux œufs colorés et brillants que vous pourrez laisser en l'état ou que vous pourrez décorer avec des gommettes, des paillettes, des rubans, des motifs découpés ou de la peinture. Vous pourrez les conserver aussi longtemps que vous le souhaitez. Avec le temps le contenu sèche et durcit.



Pour teinter les œufs en forme de médaillon :

Plonger les œufs dans un bain qui les recouvre à la 3/4 seulement afin d'obtenir un médaillon central clair.

L'idée en plus :

Les résultats obtenus ne sont pas toujours ceux que l'on attendait, il peut y avoir des surprises en fonction des dosages et de la durée du bain. Vernir les œufs et les laisser nature ou les lustrer avec un chiffon imbibé d'huile de cuisine.

CHAPITRE : XV

LES ACTIVITES D'ANIMATION DES JEUX DE LOISIRS EN MILIEU DE JEUNES

1. Le jeu est un élément essentiel du développement et de l'apprentissage des enfants.

Le jeu est une activité essentielle au développement de l'enfant d'une part, aux rapports que celui-ci entretient avec l'adulte d'autre part.

Tout d'abord, un outil pédagogique remarquable à l'usage des parents qui auront à choisir les jeux, à côté ou aux lieux et places des enfants et qui, à ce titre, accèderont à des informations, voire à une formation qui leur manque aujourd'hui.

Le jeu peut nous enseigner non seulement à respecter les règles que l'on s'est donné, mais aussi les êtres humains et l'environnement avec et dans lesquels on évolue. Quoi de plus naturel que de jumeler notre préoccupation de l'environnement avec le jeu, si international, ...si typiquement humain. Les jeux, sous toutes leurs formes et au même titre que certaines activités artistiques, font partie du patrimoine culturel de l'humanité.

En conclusion, il est sûrement bénéfique que le jeu soit présent dans nos vies.

De nos premiers pas jusqu'à nos derniers, il pourra tantôt nous divertir, nous permettre de se détendre, s'exercer, apprendre à analyser, calculer, mémoriser, se concentrer, motiver, communiquer, enrichir notre culture...

Quel est le rôle du jeu dans cette prise de conscience ?

« On peut définir le jeu comme une activité de loisirs d'ordre physique ou psychique, soumise à des règles conventionnelles, à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir et de l'amusement. »
Le principal objet du jeu est donc de s'amuser. Mais le jeu et le divertissement sont bien souvent un instrument pédagogique permettant de rendre l'enfant acteur de son apprentissage. L'apprentissage nécessite que l'enfant soit réceptif et donc intéressé : l'activité ludique permet de capter l'attention de l'enfant en le rendant actif.

« Que demande l'enfant, surtout en dessous de dix ans ? Du concret, du palpable. Pas de discours ni de théorèmes. Il a besoin de toucher, de sentir, d'expérimenter, même si ce n'est pas exactement la réalité. S'il ne peut pas toucher ce qui l'entoure, il va tout simplement le transposer, et il aime ça.
»Les éducateurs sont donc les premiers à reconnaître que les activités ludiques représentent un formidable vecteur d'éducation impliquant principalement deux apports pédagogiques :

- assimilation de connaissances,
- changement des comportements

1.1. Assimilation de connaissances

Loin d'être une activité futile, le jeu fait partie intégrante des méthodes pédagogiques.

L'apprentissage par le jeu peut se baser sur deux grandes familles : les jeux d'expérimentation et les jeux de connaissance.

Les jeux d'expérimentation permettent d'apprendre en découvrant et testant soi-même un mécanisme, une situation, un phénomène... Ce sont notamment les jeux scientifiques contenant du matériel d'expérimentation, mais également certaines activités de plein air.

Les jeux de connaissance représentent une catégorie très large et peuvent prendre des formes diverses (jeux de société, jeux vidéos, jeux sur Internet...). Ils permettent d'aborder un sujet en jouant autour de ce thème :

- en apprentissage direct : via un jeu de questions-réponses,
- en apprentissage indirect : en jouant dans l'environnement du thème donné (par exemple avec un objectif écologique de production minimale de déchets).

Dans les deux cas, l'enfant acquiert de manière ludique des connaissances et peut, dans le cas de l'apprentissage indirect, les mettre en situation dans le jeu.

1.2. Changement des comportements

Le jeu, c'est la vie : les valeurs du jeu renvoient symboliquement au fonctionnement du monde.

Le jeu permet ainsi d'acquérir des connaissances sur le thème développé dans le jeu, mais permet surtout de modifier son comportement et ses attitudes en fonction du type de jeu : un jeu stratégique permettra d'aiguiser son intelligence abstraite et sa vision globale de la situation, un jeu d'adresse augmentera... son adresse, un jeu de mémoire... la mémoire...

1.3. Les jeux coopératifs

Les jeux coopératifs suscitent des attitudes d'écoute, de coopération et de confiance. Ils entraînent une prise de conscience collective des objectifs du jeu et, par transposition, du monde qui nous entoure. Le principe des jeux coopératifs repose sur la poursuite d'un objectif de groupe qui ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre les joueurs. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire, mais de faire équipe et cause commune pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble si l'équipe s'est mal organisée.

2. Connaissance de l'enfant

2.1. Le jeu est source de progrès

Le jeu est une nécessité vitale pour l'enfant. C'est la forme spontanée que prend son besoin d'exploration, de connaissance du monde extérieur, et de lui-même, c'est aussi une tentative pour maîtriser et organiser la réalité, extérioriser ses fantasmes et se socialiser.

Le jeu répond à des besoins profonds qui apparaissent et évoluent selon les étapes du développement de l'enfant et de son âge :

1. Besoins de mouvement mais aussi de repos et de détente
2. Besoins de sécurité Le désir de se mesurer au risque, d'affronter le danger.
3. La socialisation, désir de faire partie d'un groupe recherche de l'autonomie.

4. L'imitation de l'adulte Besoin de s'exprimer par la création
 5. La fiction, l'imagination Intérêt pour le réel, le désir d'utiliser de vrais outils, de faire ses propres expériences
 6. Le désir d'éprouver une grande variété de sensations Besoin d'agir sur les choses, Besoin de manipulation
- Au fur et à mesure que l'enfant grandit, le jeu franchit des étapes qui marquent ses nouvelles acquisitions.

De 0 à 18 mois : période des jeux d'exercice

Le jeu est essentiellement une activité exploratrice, l'enfant s'affirme en conquérant le monde matériel et en découvrant ses possibilités motrices.

De 18 mois à 7-8 ans : période des jeux symboliques

D'abord jeux de faire semblant ayant pour base l'imitation. Au début, l'imitation de l'adulte est une imitation, des gestes, des positions puis il y a l'imitation de scènes ; peu à peu le jeu se complique ; l'enfant s'identifie plus ou moins au modèle adulte qu'il imite.

De 7-8 ans à 12 ans : période des jeux à règle

La règle dans le jeu apparaît avant 7 ans mais elle reste individuelle (exemple sauter de plus en plus loin) elle permet à l'enfant de s'affirmer.

Vers 7 ans la règle de jeu permet de jouer avec les autres.

Dans ses jeux l'enfant développe son adresse corporelle et manuelle ; exerce son attention, ses capacités de combinaison), de tactique ; affine son observation, enrichit ses moyens d'expression gestuelle et graphique, s'initie à la vie sociale avec ses règles, ses codes et toutes les formes de relation à autrui, il exerce sa mémoire.

Il ne faut pas oublier que le jeu est une activité spontanée qui se déroule dans la joie et la liberté. Le plaisir que l'enfant éprouve n'exclut pas la difficulté et l'effort car le but fixé n'est pas toujours facile à atteindre.

C'est pourquoi le jeu est source de progrès.

2.2. L'Animateur

Il permet d'encadrer des enfants de façon occasionnelle et volontaire et constitue un bon passeport pour débiter dans le secteur professionnel de l'animation (ex-animateur socioculturel).

Missions

- Vous permettez aux enfants de découvrir et d'expérimenter des jeux et des activités adaptés à leur âge.
- Vous mettez en place des aménagements spécifiques pour un accueil d'âge maternel dans le cadre d'un projet pédagogique défini dans le projet social.

2.3. >>Les enfants aussi>Jeux et jouets

QU'EST CE QU'UN BON JOUET ?



IL A DEJA TROP DE JOUETS ?

SOYEZ VIGILANTS

CE N'EST PAS UN JOUET !

ET LES JEUX VIDEO ?

QUEL JEU POUR QUEL AGE ?

IL NE PENSE QU'À JOUER...

ADRESSES

3. L'univers des enfants est un monde magique.

3.1. Qu'est-ce qu'un bon jouet ?

Jouer est une activité importante pour les enfants. C'est en jouant qu'ils s'initient depuis le plus jeune âge à découvrir, manipuler, compter, réfléchir, et apprendre les règles de la société. Un jouet doit être adapté à l'âge de l'enfant, et à sa personnalité, à ses affinités, sinon il n'en tirera aucun plaisir. Il est important aussi que l'enfant reçoive des jouets dont il a envie, et non pas des jouets qui plaisent uniquement aux donateurs. Une surprise est agréable, pour autant qu'elle soit bonne !

Il a déjà trop de jouets ?

C'est vrai que trop de jouets pourraient transformer l'enfant en "zappeur " : il passerait d'un jeu à l'autre sans avoir le temps d'en exploiter toutes les possibilités. D'autre part, les jouets permettent à l'enfant de découvrir, d'approfondir ses connaissances.

L'adulte peut intervenir en mettant de côté certains jouets que l'enfant redécouvrira avec plaisir plus tard

Et les jeux vidéo ?

Le jeu vidéo en lui-même ne présente pas de dangers physiques pour l'utilisateur.

Il est faux de penser que ceux-ci peuvent rendre épileptique.

Mais si votre enfant présente des risques, il vaut mieux respecter une pause toutes les demi-heures, ne pas se mettre trop près de l'écran, et éviter de jouer plus de 2 heures d'affilée.

3.2. Quel jeu pour quel âge ? De 0 à 12 ans

De 0 à 3 ans

C'est l'âge où l'enfant exprime ses cinq sens. Vous avez déjà remarqué qu'il met tout en bouche : cela fait partie de ses découvertes. Pour l'aider à maîtriser l'ouïe, la vue, le toucher le goût et l'odorat, choisissez des jouets dans des matières différentes (certains en bois, d'autres en tissu, en plastique) des jouets qui font des bruits différents (hochet, clochette, téléphone...). Ne lui prenez pas ses jouets pour lui montrer "comment ça marche" . Laissez-le découvrir tout seul, sinon le jeu perdra de son intérêt à ses yeux. Et surtout, ne riez pas de ses maladresses.

De 3 à 6 ans

L'enfant découvre l'école et la vie sociale. Son imaginaire se développe énormément. Il réinvente la vie en imitant ce qu'il voit. C'est l'âge des poupées, des magasins, des châteaux, des garages... C'est aussi le début des jeux de société, dont il apprendra à respecter les règles, à jouer à son tour. Mais choisissez uniquement des jeux de hasard, car l'enfant est encore trop jeune être stratège.

De 6 à 12 ans

C'est l'âge idéal des jeux de société. Ils apprécient aussi les jeux qui développent l'habileté, la logique... Mais leur imagination n'est pas en reste: Ils construisent des autos, des trains, des cabanes....et ils mettent en scène la vie qui va avec.

4. Projet Educatif

4.1. REVES DE JEUX

Elle favorise les relations sociales, la démocratie et la citoyenneté par le respect des règles. Le jeu est également une efficace régulatrice d'émotions, et c'est aussi le partage dans l'égalité, la différence et la solidarité. Il amène le travail en équipe tout en respectant l'individu et en favorisant la démocratie participative. Il facilite la convivialité et une réelle communication entre les personnes. On apprend à se connaître et on repousse ses limites. On apprend à gagner, à perdre et à apprendre en perdant.

« **REVES DE JEUX** », basé sur l'objet de ses statuts : elle a pour but la rencontre et la communication des personnes (enfants, adolescents, adultes) :

1. par l'organisation d'activités ludiques, notamment en créant et gérant des centres de vacances et de loisirs ou des stages spécifiques,
2. par la découverte, l'initiation et l'utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC),
3. Par la création, l'édition papier ou électronique et la distribution de toutes publications, jeux et matériels ayant rapport avec l'objet de l'association.

4.2. Le projet éducatif se définit :

*** Par une certaine conception de la personne :**

Nos actions visent à « faire jouer » les richesses et les originalités de chacun dans une idée de partage et de mise en commun des ressources. En l'aidant à se définir, à définir et à prendre en charge ses besoins et à agir en conséquence, à se respecter et à respecter les autres, notre objectif est de parvenir à un développement harmonieux de la personne.

*** Par la mise en valeur des points suivants :**

- ▶ vivre des espaces de loisirs originaux grâce à un rythme de vie différent et enrichissant,
- ▶ vivre des espaces de loisirs actifs grâce à un choix d'animations diverses et variées,
- ▶ vivre des espaces de loisirs créatifs grâce à la possibilité de proposer et de réaliser,
- ▶ vivre des espaces de loisirs « Communicants » grâce à un subtil mélange de relations humaines et de technologie,

- ▶ vivre des espaces de loisirs collectifs grâce à la préparation et la réalisation en commun de certaines activités,
- ▶ vivre des espaces de loisirs en toute confiance grâce à une vigilance permanente sur les questions de sécurité physique, affective et morale. Nos projets sont définis, réalisés et vécus par des groupes de bénévoles, d'animateurs et de directeurs travaillant à leurs préparations tout au long de l'année. Les acteurs de ce travail ont tous des compétences spécialisées en cohérence parfaite avec les thèmes abordés lors de nos activités ou de nos séjours qui sont, pour certaines, dans leurs formes actuelles. Ils sont tous adhérents actifs.

4.3. Projet éducatif et pédagogique

A la découverte de moi et des autres - La confiance faite à l'enfant.

L'Introduction :

L'identité se construit dans la rencontre avec autrui

« L'individu se socialise et construit son identité par étapes, au cours d'un long processus qui s'exprime fortement de la naissance à l'adolescence et se poursuit à l'âge adulte.

Le corps constitue pour le bébé la base de son identification. Il se découvre lui-même au travers de ses perceptions, de ses actions, mais aussi dans son rapport aux autres et dans le regard des autres. »

II. OBJECTIFS GENERAUX

- Accompagner les enfants dans leur quête identitaire et les interactions sociales: rythmes, limites, repères, capacités, compétences, estime de soi, curiosité du goût de grandir, d'Autrui et de la Culture,
- Favoriser les relations parents/professionnels : écoute, accompagnement à la parentalité
- Favoriser la professionnalisation de chaque membre de l'équipe, en s'appuyant sur des dispositifs variés: réunion régulière d'organisation, réunion d'analyse des pratiques, temps d'observation des enfants avec discussion, travail avec les parents, recours à la formation.

III. OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- Permettre aux enfants de maîtriser la réalité extérieure, d'être acteur de leur développement
- Offrir des repères spatio-temporels
- Travailler sur l'expression du désir de chaque enfant, la frustration, l'attente, le respect du cadre proposé.
- Travailler sur les relations entre enfants, la coopération, le respect, les habiletés sociales
- Permettre aux enfants de s'approprier divers moyens d'expression, de mettre en scène leurs émotions, leur curiosité, leur sensorialité.
- Tisser des relations de confiance parents/enfants/professionnels, où l'enfant est au cœur des échanges et nos pratiques éducatives reliées au projet éducatif.
- Développer des partenariats, en lien avec le projet social de la structure d'accueil, et d'en souligner les enjeux pour l'enfant, ses parents.

IV. VALEURS ET PEDAGOGIE COMMUNES

Outils pédagogiques que nous utilisons toutes, quelque soit le groupe d'enfants que nous accompagnons, qui mettent en lumière la cohérence de nos actions éducatives.

- L'observation
- La fonction contenance

- La confiance faite à l'enfant
- Les paroles dites à l'enfant
- L'alternance temps calmes/temps forts
- Le jeu et l'aménagement de l'espace
- Les interactions entre enfants
- La créativité et ARTAM

V. PROJET DE L'ANNEE CHEZ LES EXPLORATEURS : LA CONFIANCE FAITE A L'ENFANT

« Savez-vous que votre opinion, vos gestes, vos attentes, votre regard et vos paroles influencent les rapports de l'enfant au sein du groupe ? Certaines attitudes éducatives peuvent être remises en question et nuire à l'acceptation de l'enfant différent au sein du groupe. Aussi, à nous d'être vigilantes, d'être capables de se le dire car étiqueter malgré nous un enfant, peut nuire à l'estime de soi de l'enfant et laisser des traces indélébiles. Il nous est donc apparu évident de travailler cette dimension de la confiance faite à l'enfant, que nous allons décliner lors des :

- Temps forts : accueil, repas, repos
- Temps calmes et rituels
- Temps de jeu libres et d'ateliers
- Temps des acquisitions : marche, langage, propreté
- Respecter les rythmes de sommeil des enfants, les coucher dès qu'ils ont sommeil. Ils ont le temps au fil de l'année de se « caler » au rythme de la majorité du groupe.

Temps de jeu libres et d'ateliers

- Aménager des espaces appropriés et suffisamment stimulants où chacun pourra de façon plus individuelle découvrir ses compétences ; espaces repensés au fil des mois.
- Poser d'emblée le cadre, afin que s'il est transgressé, l'adulte puisse questionner l'enfant et ensemble trouver une solution adaptée.
- Favoriser les interactions entre enfants qui sont le fondement de leur développement mental (jeux de coopération, ateliers décloisonnés...) et dans un premier temps laisser les enfants gérer seuls un conflit, qui peut rapidement se transformer en jeu.
- Accepter la prise de risque de l'enfant, en ayant une attitude bienveillante, en s'approchant de lui, en lui manifestant notre présence et nos encouragements.
- Lui permettre de distinguer ce qui est vraiment dangereux de ce qui est de l'ordre du danger imaginaire
- S'impliquer dans l'activité de l'enfant sans être trop interventionniste, pour le laisser aussi découvrir seul ses nouvelles acquisitions.
- Ne pas tomber dans l'activisme et le faire pour faire, qui nuit à l'observation.
- Proposer une alternative (lors des ateliers proposés, par exemple), pour aiguïser son sens de l'initiative, en symbolisant les ateliers par des supports identifiables.
- Mettre en place tout au long de l'année des ateliers d'éveil culturel et artistique.

Temps des acquisitions : marche, langage, habiletés sociales, propreté

- Observer l'enfant, en étant à son écoute au quotidien pour lui permettre de poursuivre ses propres recherches, tant sur le plan de son identité, que sur celui de la sensorialité et du relationnel.
- Permettre à l'enfant, d'être acteur de son propre développement, tout en l'accompagnant dans ses apprentissages par la parole, sans devancer ses capacités, en respectant son rythme, son identité.
- Proposer des responsabilités à l'enfant, en lien avec ses attentes, ses désirs, ses besoins

- Moment privilégié avec l'adulte, le change est aussi un moment intime où l'adulte investit la relation, en étant à l'écoute et dans la communication avec l'enfant.
- Proposer le pot à l'enfant qui nous fait entrevoir son envie, tout en veillant à d'abord en discuter avec les parents, pour avoir des actions éducatives cohérentes.

Plus l'enfant aura confiance en ses capacités, plus il se sentira apprécié dans ce qu'il fait et plus il aura le sentiment d'exister ou d'avoir une place auprès de l'adulte. Et pour avoir confiance en lui l'enfant doit être capable de s'estimer à sa juste valeur.

La Trace, l'Empreinte

Laisser sa trace est une preuve de sa propre existence, d'un héritage que l'on souhaite partager et transmettre, un moyen de s'inscrire dans l'humanité, dans la société, dans le groupe et de s'affirmer en tant qu'individu, que cette empreinte soit palpable (matérialisée) ou non (mnésique).

4.4. OBJECTIFS :

Accompagner, via les ateliers d'expression de soi :

- la Créativité, la Spontanéité
- la Quête identitaire
- l'Inscription de chacun au sein du groupe de pairs
- les interactions entre enfants

Les jeux modernes vidéo, console etc....

Les jeux modernes (vidéo, console, etc.) sont des phénomènes extrêmement complexes à comprendre, et il est nécessaire d'utiliser l'histoire pour se rendre compte de ce qui est l'essentiel du jeu, et que le jeu est changeant. Il est très difficile de convaincre les représentants les plus conservateurs du système ludique qu'il y a des besoins pour les activités physiques destinées aux loisirs, que le jeu peut être vécu autrement qu'en fragmentant les âges, les disciplines, les capacités, le sexe, etc.

L'attrance pour les jeux traditionnels :

Il y a un intérêt grandissant et une demande énorme pour les jeux traditionnels. La plupart d'entre eux sont cependant physiquement ou socialement impropres à la pratique contemporaine. Les jeux traditionnels nécessitent un espace d'utilisation important et des conditions d'utilisation particulières. Par conséquent, nous adaptons dans l'estaminet ces évidences et nous nous conformons aux demandes des usagers au moyen de trois subterfuges

L'animation :

L'animation des jeux traditionnels ne passe pas toujours par la démonstration. Elle n'est pas toujours nécessaire et devient même inappropriée quand l'expérimentation des clients est primordiale pour comprendre l'utilisation. Tout dépend du jeu et des manœuvres mises en œuvre pour s'en servir.

5. L'ENFANT ET LE JEU

Personne ne peut ignorer l'existence de la « génération du jeu », représentée par les enfants et les adolescents d'aujourd'hui. Cette culture du jeu change fondamentalement leur façon d'apprendre et de se comporter. Les jeunes préféreront ainsi expérimenter et jouer pour apprendre.

5.1. Le jeu est un phénomène universel, il est le mode privilégié de l'expression enfantine.

1°) L'enfant ne s'exprime pas facilement par le langage. Il faut donc lui offrir des moyens de communication non verbaux qui lui sont familiers, qui l'intéressent et par lesquels il va pouvoir exprimer sa vie fantasmatique, parmi ces moyens il y a le **JEU**.



2°) Par le jeu, l'enfant communique, il donne à voir ou il cache, il déplace sur les jouets l'agressivité et l'amour et donne à son jeu un sens réel.

3°) Pour J. Piaget, le jeu organise la pensée de l'enfant et l'aide à développer ses capacités mentales.

4°) Il distingue les jeux d'exercices qui apparaissent et prédominent dans les deux premières années tels que :

- La gesticulation
- Les gazouillis
- Les jeux de manipulation d'exploration (l'enfant apprend à jouer avec son corps, sa bouche...)

5°) Des jeux symboliques " les vrais jeux " qui apparaissent vers deux ans et prédominent jusqu' à 6 ans environ (ils sont appelés jeux d'imitation car l'enfant y reproduit les conduites d'autrui, père, mère, par exemple.

6°) En fait il ne s'agit pas d'une simple agitation mais d'une assimilation, au sens de Piaget d'un processus actif, inventif" et des jeux de règles qui sont utilisés à partir de 5 -6 ans (jeux collectifs tels que : * Le jeu de billes * Le jeu de cache -cache ...

7°) D'après les psychanalystes d'enfants, le jeu permet à ce dernier :

- De projeter ses fantasmes
- Son agressivité
- Maîtriser son angoisse.

8°) Dans son ouvrage **N. Zerdoumi** parle des enfants qui s'adonnent souvent aux jeux dont ils sont eux mêmes les créateurs, le ballon réglementaire est substitué par un sachet en plastique plein de morceaux de papier.

9°) Ceux qui sont portés sur la mécanique réalisent eux mêmes leur propre " Carossa", leur propre activité sportive :

- Jouer avec des boules de neige - Construire des maisonnettes avec de l'argile

10°) D'autre part, une étude faite par l'**UNESCO** conclut que le jeu est une activité spontanée, il permet la prise de conscience de certains phénomènes importants indispensables au développement :

- Physique – Affectif - Sensoriel - Mental

Il fixe l'attention, éveille un réflexe, influence le caractère, développe une qualité, corrige un défaut ou l'accentue, donc il présente un intérêt éducatif pour l'enfant.

Par conséquent, s'intéresser aux jeux de l'enfant, à leur richesse ou pauvreté, à leur type etc. ... Est une nécessité. Faut-il rappeler ici la phrase de :

W. Winnicott: un enfant qui ne joue pas est un enfant malade...souvent très inhibé ou déprimé...

5.2. L'EPS POURQUOI LE JEU? - LES MOYENS - LES UNITES - CONCLUSION L'EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

C'est de permettre aux enfants de pratiquer des activités physiques et sportives. Les objectifs essentiels sont :

- le plaisir
- l'acquisition de l'autonomie
- le développement de la personnalité
- la socialisation

La pédagogie est surtout basée sur le jeu.

5.3. Qu'est-ce que le jeu : «C'est ce que fait l'enfant.

POURQUOI LE JEU ?

«Le jeu remplit chez l'enfant le rôle que le travail remplit chez l'adulte. Comme l'adulte se sent fort de ses actes, l'enfant se grandit de ses réussites ludiques » (Jean Château «L'enfant et le jeu »).

Dans le jeu en général :

- l'enfant libère ses forces vives : il se dépense, mais apprend à se contrôler pour durer son effort. Il se développe sur le plan physiologique.
- l'enfant prend conscience de son corps : il court, saute, lance.
- l'enfant maîtrise le temps et l'espace : il jongle, lance, rattrape, poursuit. Le jeu suppose maîtrise de soi, organisation dans un espace défini, orientation vers un but.

L'action est liée à la perception d'une situation. L'enfant doit observer, analyser, interpréter. Il n'agit pas seul. Il est placé dans un contexte d'aide et d'opposition, dans le respect des règles déterminées.

Le jeu est adapté en fonction de l'âge, de la maturité. Les jeux collectifs apparaissent plus chez les 10-12 ans.

LES MOYENS

- La salle de sport est équipée en agrès : barres parallèles, poutre, espaliers, trampoline, cordes, tapis, plinthe...
- Le petit matériel : ballons de basket, de foot, de hand, balles, cordes à sauter, tennis de table, quilles, plots, patins à roulettes,

LES UNITES

Sauf chez les « 5/8 ans » ou le choix s'est porté sur la natation, dans les autres unités, c'est un apprentissage par cycle, par période, la dernière séance est libre (au choix de l'enfant). Chaque unité est divisée en deux groupes qui bénéficient d'une heure d'ESP par semaine.

Chez les « 8/10 ans »

De l'activité spontanée vers l'activité élaborée. En fonction de l'activité et du niveau des enfants : apprentissage par ateliers ou parcours.

Les activités proposées :

- petit matériel : cerceaux, ballons de baudruche, cordes...
- activités gymniques
- Jeux d'adresse
- Jeux pré sportif
- Vélo, trottinette, kart, patins à roulettes

Dans les autres unités (« 10/12 ans » et « 12/14 ans »), les activités sportives proposées sont :

- l'athlétisme : sauter, courir, lancer
- les sports de raquettes : tennis de table, badminton, tennis
- la gymnastique, l'expression corporelle
- les sports collectifs : basket, football
- les jeux d'opposition
- le vélo, le patin à roulettes

Le choix des activités est fait par les enfants et l'éducatrice sportive. Il est aussi en relation avec les compétitions organisées dans le cadre du Sport Adapté auxquels les enfants participent, ce qui leur permet une meilleure préparation. Des journées d'initiation au canoë-kayak sont proposées pour les nageurs.

CONCLUSION

L'enfant est un être en devenir.

Le rôle de l'éducateur sportif est :

- d'aider et d'encourager.
- d'apporter des solutions nouvelles.
- d'apporter des corrections.
- d'exploiter ses dons de création afin que celui-ci s'épanouisse, se socialise et acquiert une autonomie.

Ceci sera réalisé en tenant compte de chaque enfant. Quelque soit sa problématique, en apportant un contenu intéressant, en considérant l'enfant comme il est, il y aura toujours un résultat même s'il faut passer par de nombreuses répétitions et avoir une infinie patience...

6. LE JEU

On peut définir le jeu comme une activité de loisirs d'ordre physique ou psychique, soumise à des règles conventionnelles, à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir et de l'amusement.

6.1. Généralités

Le jeu, à l'instar du rire, est candidat au statut de **propre de l'homme** ; en effet, l'homme serait la seule espèce à jouer à l'âge adulte. Pratiquement, toute activité humaine peut être l'objet d'un jeu, et réciproquement tout jeu peut cesser de le devenir. En effet, le jeu est avant tout une institution (comme l'école, l'Assemblée nationale...), limitée dans le temps et limitée aux joueurs de la partie. Le jeu institue un espace de liberté au sein d'une légalité particulière définie par la règle du jeu.

1-1 Coopération et compétition

Que ce soit sous la forme de deux équipes symétriques ou dans une relation de type *chacun pour soi*, la majorité des jeux reposent sur la compétition directe... Il existe pourtant, principalement parmi les jeux **traditionnels**, bien d'autres mécanismes. Par exemple, les joueurs peuvent changer d'équipe au cours du jeu, c'est le cas des *jeux convergents* comme la **balle au chasseur** où les joueurs vont progressivement passer d'une situation *un contre tous* à une situation *tous contre un* au cours de la partie.

1-2 Les règles

Pour jouer ensemble, il faut d'abord un accord minimal sur le cadre de jeu : les règles. Le respect des règles du jeu a été à l'origine d'une valeur universelle : le fair-play. Mais il ne suffit pas à assurer le respect des règles.

1-3 Le hasard

Un jeu ne remplit son objet (de plaisir, ou d'entraînement à une activité mentale ou physique) que dans la mesure où il recèle une part suffisante d'imprévisibilité pour le joueur



1-4 Sports et jeux

La distinction entre les sports et les jeux est une question qui ne fait pas l'objet d'un accord général. Les sports sont plutôt physiques et réels, les jeux sont plutôt mentaux et symboliques (virtuels).



Mais cette distinction ne semble pas fondamentalement suffisante, des jeux comme **les échecs**, le **Scrabble** ou même certains jeux vidéo ayant acquis une réelle dimension sportive, avec entraînement, tournois, champions, spectacle, argent, fatigue physique, etc. Tandis qu'à l'inverse même un sport comme la course peut n'être pratiqué qu'à titre de jeu, sans esprit de compétition.

6.2. Aspects philosophiques

Le jeu est l'occasion d'émotions puissantes, liées à ses aléas, au désir de gagner, au poids des enjeux. Pourtant, le jeu est, en première analyse du moins, "innocent", en ce sens que vaincre au jeu, ce n'est pas humilier l'adversaire. Prendre sa revanche est en droit toujours possible. « Toute nouvelle partie apparaît comme un commencement absolu », souligne Roger Caillois. Le jeu « est condamné à ne rien fonder ni produire, car il est dans son essence d'annuler ses résultats ».

2-1 Jeu et irréalité

Ainsi, le jeu obéit à une logique diamétralement opposée à celle de la rentabilité. Né selon **Schiller**, au même titre que l'art, d'une surabondance d'énergie vitale par rapport aux besoins, le jeu est donc avant tout occasion de dépense pure. L'activité déployée par le joueur est fondamentalement superflue.

2-2 Jeu et défi

Le jeu n'est pas toujours compétition, comme le montrent les jeux de construction, ou le bilboquet. On imagine cependant mal un jeu de hasard ou d'adresse sans incertitude. Il semble pourtant que les jeux de rôles obéissent à un autre principe : participer d'une existence qui nous est inaccessible

2-3 Jeux et société

Piaget a montré aussi quel rôle jouait le jeu dans la formation morale de l'enfant, son rapport à la règle comme aux valeurs d'égalité et de justice. Ajoutons que si l'important est "d'avoir gagné", indépendamment de toute conséquence, Huizinga lui-même constatait que cette supériorité tendait « à prendre l'apparence d'une supériorité en général ».

2-4 Le simulacre

Jean Piaget a particulièrement bien décrit l'importance du *jeu symbolique* dans le développement du jeune enfant. Il est très fréquent que le jeu soit une reprise symbolique de ce qui se passe dans la réalité. Mais la capacité à s'investir dans le « comme si... »

Du jeu va de pair avec une capacité de distinguer le littéral du métaphorique : pour que le jeu existe, il faut qu'il reste un certain écart entre réalité et fiction

2-5 L'exploit

Le dépassement de soi (réel ou symbolique) est également un moteur important. Il vient du plaisir d'accomplir une tâche physique ou intellectuelle qui semble à la limite de ses propres possibilités. On peut aussi mentionner ce que **Roger Caillois** appelle *ilinx* (jeux de vertige) où le plaisir ludique vient d'un certain affolement des sens (manèges de fête foraine, sports de glisse, balançoire ...)

2-6 Le jeu chez l'animal.

Ainsi, pour **Karl Gross** « La jeunesse, qui n'existe que chez les espèces élevées, a pour but de procurer à l'animal le temps nécessaire pour s'adapter à ses devoirs très compliqués et qui ne sauraient être accomplis par l'instinct seul. » On peut en effet observer que les jeux des jeunes animaux consistent le plus souvent à exercer une activité motrice ou mimer les adultes : chasses, comportements sociaux

6.3. Jeu et éducation

3-1 Le jeu comme outil éducatif

Longtemps, les éducateurs ont tenu le jeu en piètre estime. Pour **Herbert Spencer** « Le jeu est un moyen d'employer l'énergie superflue, une sorte de soupape de la jeunesse. » Bien que le jeu ait eu quelques défenseurs parmi les pédagogues au cours de l'histoire (on peut notamment citer **Platon** ou **John Locke**, philosophe anglais du **XVII^e siècle**), son rôle dans le développement de l'enfant n'a réellement été compris qu'au cours du **XX^e siècle**.

3-2 Jeu et apprentissage scolaire [

Les **jeux pédagogiques** contribuent à l'acquisition de connaissances ou de compétences. Ils sont de plus en plus reconnus par les pédagogues et les enseignants comme utiles, pour les raisons suivantes :

C'est pourquoi les jeux pédagogiques traditionnellement utilisés surtout en maternelle se développent maintenant à l'école primaire, au collège et plus tard.

3-3 Ludant et Luder

Ainsi, il existe des jeux où affamer son adversaire permet de gagner (**Monopoly**, par exemple) et d'autres où cela est interdit (**Awalé**, par exemple), des jeux où l'extermination est la règle (**jeu de dames**) et d'autres où dominer suffit (**jeu d'échecs**).

La première face est le « éludant », ce qui permet de jouer. La seconde ce qui est joué, le « lu dé ». Exemple : Le jeu de dînette permet à l'enfant de se prendre pour un adulte qui s'adonne aux tâches domestiques du ménage. L'enfant s'essaye ainsi à occuper la place de l'adulte qui, dans la famille, fait à manger. Il fait alors comme s'il était grand. D'un côté le lutant « dînette », de l'autre le lu dé « place sociale ».

6.4. Types de jeux

4-1 Jeu mathématique

4-2 Jeu linguistique

Il peut s'agir de jeux d'esprits, comme les **jeux de mots**, d'activités individuelles comme les **mots croisés** ou leurs variantes. Il existe aussi de nombreux **jeux de lettres**, dont les plus connus sont le **Scrabble** et le **Boggel**.

4-3 Jeu d'argent

La plupart des jeux d'argent sont des jeux où le hasard a sa place : jeux de hasard pur (**loterie, roulette...**), jeux de hasard raisonné se pratiquant avec des cartes comme le **poker** ou avec des dés comme le **backgammon**.

Dans les jeux de hasard pur, les stratégies qui tentent d'augmenter les chances sont appelées **martingales**. Les personnes qui s'adonnent à ces jeux de hasard et d'argent ((**en**) *gambiste*) peuvent développer une forte dépendance à ceux-ci. On nomme cette psychopathologie ((**en**) *addiction*) « **jeu pathologique** » ou « **jeu excessif** ».

4-4 Jeu de société

Cette famille est très vaste et on y dénombre toutes sortes de variétés de jeux : **jeux de réflexion**, **jeux de hasard pur** ou **raisonné**, **jeux de déduction**, **jeux de lettres**, jeux de connaissance, etc.

4-5 Jeu solitaire

Parmi les jeux qui se pratiquent seuls, on trouve tous les **casse-tête** comme le **Cube de Rubik** ou le **tan gram**. Certains jeux ne demandent qu'un papier et un crayon comme les **énigmes**, les **mots croisés** ou les **sodokus** que l'on trouve généralement dans des journaux.

Les jeux de cartes qui se pratiquent seuls sont appelés des **patiences**.

Les **puzzles** sont en anglais tous les casse-tête. En français, un puzzle est une image à reconstituer à partir d'éléments découpés. Le puzzle se pratique en principe seul, mais il n'est pas rare que

rapidement plusieurs personnes s'adonnent ensemble à ce plaisir et le puzzle devient alors un véritable **jeu de coopération**.

4-6 Jeu vidéo

Les jeux vidéo utilisent des moyens techniques spécifiques, soit des **consoles de jeu vidéo**, des **bornes d'arcade**, ou encore des **ordinateurs**. D'invention assez récente (dans les années 1950), ils ont ouvert le champ à de nouvelles manières de jouer. Plusieurs **types de jeu vidéo** ont vu le jour. Voici une liste non exhaustive :

- le jeu de simulation
- le jeu de plates-formes
- le jeu de tir subjectif
- le jeu d'aventure
- le jeu de stratégie en temps réel
- le shoot thème up
- le tamagotchi (animal de compagnie virtuel)
- le jeu de rôle
- le jeu en réseau
- le jeu en ligne massivement multi joueur
- le jeu sur internet
- le jeu vidéo de gestion

4-7 Jeu de stratégie

L'expression « jeu de stratégie » a de nombreuses et diverses significations. Pour les uns, il s'agit d'un jeu de guerre ou d'un jeu de simulation, informatisés ou non. Pour d'autres, d'un jeu de réflexion qui peut être abstrait comme le **jeu de dames**.

4-8 Jeu par correspondance [

Le jeu par correspondance a d'abord été pratiqué par courrier postal. Il conserve aujourd'hui de nombreux adeptes. L'émergence d'Internet a profondément bouleversé les pratiques. Avec le courriel électronique ou le navigateur Internet, gratuits le plus souvent et rapides, le jeu par correspondance a conquis de nouveaux adeptes. Cette pratique est parfois désignée par l'abréviation anglaise PB (Play by e-mail).

Ils peuvent être sous plusieurs formes :

- La mailing liste, où chacun effectue son tour par l'envoi d'un courriel contenant les ordres de jeu.
- Le forum, où l'on pourra directement lire les actions entreprises par les autres joueurs, et passer les siennes.
- Le site spécialisé, qui automatise un jeu et permet de constater immédiatement le résultat de ses actions.

4-9 Jeu de plein air

De nombreux jeux se pratiquent en plein air. C'est le cas de la plupart des **jeux sportifs** ou des jeux enfantins traditionnels des cours de récréation comme **Un, deux, trois, soleil**, le **marronnage**, ou **Zagamore**. C'est également le cas des jeux de plage ou de parc comme le **jokari**, le **frisbee** ou le **tetherball**.

Des jeux d'extérieur réunissent des assemblées importantes, parfois sur une durée assez longue. C'est le cas des traditionnels grands jeux pratiqués dans les centres de vacances ou des **jeux de piste**.

Un **jeu de rôle grandeur nature** se pratique parfois en extérieur, dans un décor et avec des accessoires adaptés au thème du jeu.

4-10 Jeu à monnayeur

On peut regrouper sous cette dénomination tous les jeux auxquels il est possible de jouer dans un café ou une salle de jeux. Insérer une pièce dans le monnayeur permet d'acheter une ou plusieurs parties. Certains jeux ne sont apparus sous la forme de jeux à monnayeur, comme le **flipper**, les **jeux d'arcade** et dans une certaine mesure le **baby-foot**. Parfois, des jeux traditionnels sont adaptés. C'est par exemple le cas du **billard** ou des **fléchettes**.

411 Jeux à boire

Un **jeu à boire** est un jeu dont le but ou les règles imposent une consommation de jus.

4-12 Jeu symbolique

Cette section est vide ou n'est pas assez détaillée, votre aide est la bienvenue !

6.5. Jeux qui ne sont pas des jeux

Les jeux d'extérieur, ou **agrès**, comme le **tournequet**, le **tape-cul**, le **toboggan**, le **bac à sable** ou la **balancoire** sont en fait des équipements de loisir. Il en est de même pour les **jeux de bassin** comme la **pataugeoire**.

Un **jeu de construction** n'est pas à proprement parler un jeu mais un jouet qui laisse libre cours à l'imagination.

Le "**jeu**" du **foulard** qui consiste à pratiquer la **strangulation** entraîne des **traumatismes** et parfois la mort.

6.6.Étymologie

C'est ainsi qu'en latin le jeu est désigné par *ludis*, qui a donné ludique en français et ses dérivés (ludothèque, érudant, lu dé, ludion,...). Jeu vient du mot latin *jockeys* signifiant plaisanterie ou badinage.

6.7. Jeu et éducation

Le jeu comme outil éducatif

Le jeu est un moyen d'employer l'énergie superflue, une sorte de soupape de la jeunesse. » Bien que le jeu ait eu quelques défenseurs parmi les pédagogues au cours de l'histoire (on peut notamment citer Platon ou John Locke, philosophe anglais du XVIIIe siècle), son rôle dans le développement de l'enfant n'a réellement été compris qu'au cours du XXe siècle.

6.8. Jeu et apprentissage scolaire

Chaque jeu a deux faces au moins, indissociables. D'une part, il y a un (des) objet(s) matériel(s) (un terrain, un plateau de jeu, des pions, un ballon,...) dont l'usage est contraint par les règles du jeu. D'autre part, il y a des valeurs qui renvoient symboliquement au fonctionnement du monde.

Ainsi, il existe des jeux où affamer son adversaire permet de gagner (Monopoly, par exemple) et d'autres où cela est interdit (AELE, par exemple), des jeux où l'extermination est la règle (jeu de dames) et d'autres où dominer suffit (jeu d'échecs).

6.9. 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.

7. Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui

7.1. Jeux d'adresse : petit

- Le jeu de balle
- Le jeu de balle no2
- Le sept
- La truie
- Le court bâton ou lance bâton



DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le jeu de balle

Un enfant envoie sa balle au mur en récitant des formules. Au premier coup, il dit simplement : «Allons jouer». Au deuxième : «Frapper»; pendant que la balle rebondit, il frappe des mains. Au troisième : «Rouler»; il fait virevolter ses mains. Au quatrième :

«Croiser»; il croise les mains sur la poitrine. Ainsi de suite, l'enfant fait le geste suggéré par les mots récités. Il peut poursuivre avec téléphoner, d'une main, d'une autre, des deux, d'un pied, de l'autre, des deux, frapper en haut, frapper en bas, devant, derrière, bouquet et fleurs, etc.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu d'adresse qui fait surtout appel à des mouvements des bras et des jambes et exige de la dextérité ainsi qu'une bonne coordination de l'œil avec la main pour lancer et rattraper le ballon ou la balle à chaque fois. Le but du jeu exige de respecter à la fois la séquence verbale de la formulette ou mette retenue par le joueur principal et la suite précise des différents gestes à exécuter, tout en lançant le ballon au mur ou au sol, pour ponctuer chaque mot ou chaque groupe de mots chantés. Une variante de la règle, plus facile, se joue adossé au



mur :

Titre du jeu : Le jeu de balle no2

Les enfants envoient leur balle au sol, la frappent avec la main en récitant : «Marie-Madeleine - à la fontaine - n'oublie pas ton savon - lave-toi les mains - je joue à la balle - je casse un carreau - ma mère me donne pour pénitence - trois tours de danse». Ici, envoyant leur balle au mur, les enfants continuent : «En voici un - en voici deux - en voici trois».

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le sept

Ici, l'enfant doit lancer sa balle de la manière suivante :

- 1) au mur et l'attraper au vol (sept fois de suite);
- 2) au mur et au sol (six fois);
- 3) au sol en tapant la balle (cinq fois);
- 4) au mur, au sol, taper au mur et prendre en vol (quatre fois);
- 5) taper au mur (trois fois);
- 6) au sol, taper au mur, reprendre au vol (deux fois);
- 7) un coup au sol.



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Ce jeu exerce aussi la mémoire pour évoquer à chaque lancer, et dans le bon ordre, la séquence décroissante des chiffres de 7 à 1 à laquelle correspondent les sept différentes façons de lancer le ballon. Une variante de la règle du jeu propose de faire suivre immédiatement cette séquence par une séquence croissante de 1 à 7 qui reprend les mêmes lancers mais dans l'ordre inverse. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compagnie des autres; il doit attendre son tour, respecter la consigne et apprendre à perdre et à gagner.

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : La truie

On creuse dans le sol autant de trous qu'il y a de joueurs. Les trous sont disposés en cercle et à huit pieds d'un trou central. Chaque joueur est muni d'un long bâton dont il pose l'une des extrémités dans le trou qu'il occupe. Il y a aussi une canisse (la truie) que chacun s'efforce de repousser avec son bâton vers le trou du milieu. Le joueur du centre doit la défendre. Mais quand la canisse va dans le trou du milieu, tous les joueurs doivent changer de place, cependant qu'ils essaient de pousser la truie dans le trou d'un autre avant qu'il ait pu occuper une place libre. Ce jeu se joue aussi sur la glace, mais alors les trous sont plus distancés que sur la terre.



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

L'enfant doit également pouvoir reconnaître sa «canne» parmi celles des autres. Il peut aussi, à l'occasion, faire appel à une forme de raisonnement concret pour élaborer des stratégies simples

En jouant en compétition avec d'autres enfants, il apprend à attendre son tour, à respecter une règle simple et à accepter la défaite.

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le court bâton ou lance bâton

On creuse un trou de six à huit pouces de diamètre et on met au-dessus une planchette. À l'aide d'un bâton, il faut soulever la planchette et l'envoyer dans l'air pour qu'elle tombe le plus loin possible. On indique l'endroit de la chute par un signe que l'on trace sur la terre. Naturellement, celui-là gagne qui a réussi à projeter son



bâton le plus loin.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

L'enfant doit également pouvoir faire des opérations mathématiques simples pour calculer les distances parcourues par le bâton et comparer sa performance à celle des joueurs des deux équipes. Sur le plan social, l'enfant apprend à attendre son tour et à jouer en équipe de façon compétitive.



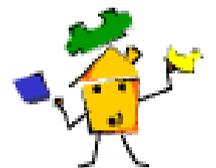
7.2. Jeux de course

- Les quatre coins
- Le pas de puce

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Les quatre coins

Jeu de plein air. On dessine sur le sol un grand carré au centre duquel on trace une croix. Au moyen d'une comptine, on choisit le joueur qui prend place au centre, alors que les quatre autres occupent les coins du carré. Ces derniers commencent à faire des signes, à se provoquer les uns les autres en vue de changer de place. Pendant qu'ils le font, le cinquième joueur tente d'occuper l'un des coins vacants. S'il réussit, le joueur qui a perdu son coin doit aller se placer au centre du carré, et le jeu recommence, jusqu'à ce que l'un des joueurs, fatigué, demande quartier (propose de cesser le jeu).



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Ce petit jeu oblige les participants à communiquer entre eux au moyen de paroles et de signes, il leur faut en arriver à une entente avant de se déplacer au risque de perdre leur place. L'enfant peut aussi utiliser le bluff pour tromper les autres joueurs ou bien se liguer avec un des participants pour reprendre sa place du début. Sur le plan social, l'enfant apprend à se conformer aux règles du jeu et à accepter la défaite.



DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le pas de puce

Les enfants se placent sur une ligne à une quinzaine de pieds de celui qui commande le jeu. Ce dernier, en nommant les joueurs par leur nom donne les ordres : «Un pas de puce - un pas de sauterelle - un pas de souris - un pas de géant - etc. » Le joueur nommé doit répondre «boursille» et avancer plus ou moins selon la grosseur de l'animal. Si le commandant est distrait, les joueurs peuvent voler des pas, mais s'ils se font prendre, ils retournent à la ligne de départ. Le premier qui atteint le commandant prend sa place.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Elle exige aussi d'être souple et de pouvoir s'orienter dans toutes les directions, du nombre de pas requis. Les participants peuvent «tricher», c'est-à-dire se déplacer sans y avoir été invités et ce, tant et aussi longtemps que le meneur de jeu ne le remarque pas. Une variante du jeu exige que la consigne soit précédée d'un mot de passe avant d'être exécutée : ceci requiert des participants encore plus de vigilance. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compagnie des autres de façon compétitive et à accepter la décision du hasard.



7.3. Jeux de cachette

- Cache-cache
- Cache la bague
- La canisse
- Le 51 ou la cachette
- Lumière rouge et lumière verte

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Cache-cache

Pendant que les joueurs attendent dans une pièce voisine, celui qui prend le jeu va cacher un objet quelconque, puis il crie «Prêt!». À ce signal, tous les autres se précipitent de tous les côtés à la recherche de l'objet. Dès qu'un des joueurs s'approche de la cachette, celui qui a le jeu doit dire «Tu brûles!» qu'il répétera plusieurs fois jusqu'à ce qu'un joueur trouve l'objet caché. Celui qui trouve prend le jeu à son tour et le jeu recommence.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu de cachette qui consiste à découvrir un objet à partir d'indications données oralement, et tout le long de la partie, par le joueur principal qui l'a caché. Tout en écoutant attentivement ces informations qui varient en fonction des déplacements des participants, l'enfant doit se représenter mentalement la taille et la forme de l'objet et observer la configuration des lieux pour trouver la cachette le plus rapidement possible.

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Cache la bague

Un joueur prend place en face des autres assis en demi-cercle; il doit les observer attentivement pendant que le cacheur va de l'un à l'autre. (Les joueurs se tiennent les mains «en creux», les paumes l'une contre l'autre. Entre les pouces ils laissent un espace juste assez grand pour y recevoir un objet, bague, fève ou dé).

Le meneur du jeu s'arrête devant chaque joueur et fait semblant de déposer la bague dans le creux de ses mains. Dans sa tournée, il la donne réellement à l'un des joueurs. Les joueurs, par différents jeux de physionomie, essaient de tromper celui qui doit deviner où se trouve la bague. Si ce dernier devine juste, il devient le cacheur et est remplacé à son tour par celui qui gardait la bague cachée. Et ce jeu recommence autant de fois qu'on le désire.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Le but même de cet exercice exige donc à la fois de se représenter mentalement la taille de l'objet et la place qu'il peut prendre entre deux paumes jointes, et de scruter les physionomies de tous les participants pour y déceler des signes qui trahiraient la présence de l'objet. Les enfants plus jeunes masquent difficilement leurs émotions, mais les plus âgés vont même jusqu'à «bluffer».

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : La canisse

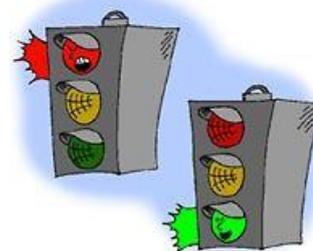
Il y a un but. C'est généralement une bûche debout sur laquelle on place une canisse (boîte de métal). Chaque joueur est muni d'un bâton. On choisit à l'aide d'une comptine celui qui prendra le jeu.

Un des joueurs, généralement le plus grand et le plus fort, frappe la canisse avec son bâton de manière à l'envoyer le plus loin possible. Pendant que celui qui prend le jeu va chercher la canisse pour la remettre sur le but, il doit nommer les joueurs qui n'ont pas eu le temps de se cacher. Chaque fois qu'il nomme un joueur, il touche la canisse de son bâton et dit «Un, deux, trois pour Pierre, un, deux, trois pour Jean..., etc.».

Il doit ensuite chercher les autres, mais en ayant soin de surveiller son but de crainte que l'un des joueurs cachés ne vienne déplacer la canisse et permettre aux autres de se cacher à nouveau. Si un joueur réussit le coup, en frappant la canisse, il crie «Délivrance!» ou «Délivrance pour tous!». Alors le jeu recommence de la même façon jusqu'à ce que tous les joueurs aient été nommés par le meneur du jeu. Le premier qui a été nommé doit prendre le jeu à son tour.

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le 51 ou la cachette



On choisit celui qui prend le jeu. Il se tourne le visage vers un but fixé généralement à un arbre ou au coin d'une maison; et, la tête dans son bras replié, il compte à haute voix aussi vite que possible, mais distinctement jusqu'à cinquante et un; il ajoute «un, deux, trois pour ceux qui ne sont pas prêts». Pendant ce temps, les autres sont allés se cacher. Lorsqu'il a fini de compter, il part à la recherche de ses compagnons. Chaque fois qu'il en découvre un, il doit revenir toucher le but en disant «cinquante et un pour untel». Les joueurs ont le privilège de se délivrer eux-mêmes s'ils réussissent à toucher le but avant le chercheur. Ils disent alors «cinquante et un pour moi». Le premier mort est celui qui recommence le jeu.

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Lumière rouge et lumière verte

C'est une variante moderne de la cachette. Celui qui prend le jeu compte, son visage tourné vers le but. Au gré de sa fantaisie, il interrompt la série des chiffres par les cris «lumière rouge» ou «lumière verte». Quand il vit «lumière rouge», les enfants qui courent se cacher doivent s'arrêter. Quand il reprend son compte, il dit «lumière verte», et les joueurs se mettent à courir vers leur cachette. En disant «lumière rouge», le compteur a le droit de se retourner pour voir dans quelle direction les joueurs se sauvent. Ceux qui ne s'arrêtent pas assez vite meurent immédiatement. Le jeu se continue comme le jeu de cachette ordinaire.



7.4. Jeu de hasard

La bouteille

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : La bouteille

Les joueurs sont disposés en cercle. On fait tourner une bouteille placée sur le côté. Lorsqu'elle s'arrête, le joueur pointé par le goulot de la bouteille doit donner un gage. Contrairement à la plupart des jeux «à gages», le chef dit la pénitence avant de faire tourner la bouteille, et chaque pénitence doit s'exécuter avant un autre tour de bouteille.

7.5. Jeux d'imitation

- Les imitations
- Le plus beau et le plus laid
- Le singe

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Les imitations

Les enfants prennent plaisir à imiter les actions sérieuses des grandes personnes. Ils disent bien : joueur à l'école, au magasin, aux enterrements, au cirque, à la madame, au médecin et ils font des

séances; ils improvisent une scène dans le grenier du hangar ou de la maison où ils trouvent parmi les anciens vêtements de quoi se costumer.

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le plus beau et le plus laid

Les enfants tournent en rond et le plus vite possible. Tout à coup, le chef de jeu crie : «La plus belle !». À ce signal, tous s'immobilisent brusquement en se composant un visage qui soit le plus beau possible. L'assemblée choisit le roi ou la reine de beauté. On recommence à tourner et cette fois le chef crie : «Le plus laid !». Et chacun par grimaces et contorsions s'efforce d'être le roi ou la reine de la laideur.



DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le singe

Un joueur, se plaçant devant une personne, mime tous ses gestes, répète chacune de ses paroles, avec les mêmes intonations, jusqu'à ce qu'enfin la victime ahurie lui dise : «Veux-tu arrêter de me singer !» Le «singe» éclate de rire en même temps que l'assistance; et le jeu finit lorsque le mot singe ou un autre de la même famille a été prononcé.



7.6. Jeu de lutte

- Les couleurs

DESCRIPTION DU JEU

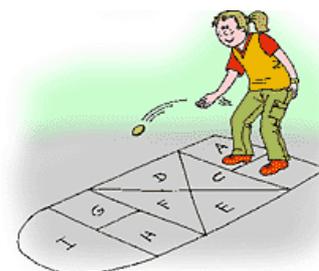
Titre du jeu : Les couleurs

Au moyen d'une comptine, on choisit le Bon Dieu qui doit se munir d'une canne, et le Diable qui doit brandir son tisonnier. On aura aussi un chef de jeu. Les autres joueurs se réunissent en groupe après avoir choisi chacun le nom d'une couleur. Le Bon Dieu s'avance le premier et frappe trois coups avec sa canne d'or. Le dialogue suivant s'engage entre le Bon Dieu et le chef du premier groupe.

- Qu'est-ce qui frappe si fort ?
- C'est le Bon Dieu avec sa canne d'or.
- Qu'est-ce qu'il vient faire ?
- Il vient chercher des couleurs.
- Quelle couleur veut-il avoir ?
- Le rouge ! (ou le vert. etc.).

7.7. Jeux de saut

- Le paradis
- Le carreau
- La danse à la corde

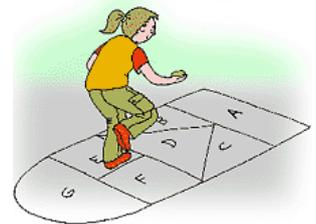


DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le paradis

Jeu de sauts dans des carrés déterminés par des diagonales et des perpendiculaires; on trace sur le sol avec un caillou un grand rectangle qu'on divise en trois sections inégales dont la partie la plus large se trouve au centre. On divise celle-ci par un X qui donne quatre triangles; les deux autres sections se divisent par une ligne droite en carrés égaux.

À l'extrémité du rectangle, on ajoute une autre case terminée par un demi-cercle, c'est le paradis. L'enfant lance d'abord son caillou dans A et saute les deux pieds en A-B, fait volte-face en sautant dans les mêmes cases. En virevoltant sur lui-même, l'enfant ramasse son caillou et sort du tracé en sautant. Il répète les mêmes mouvements pour le carré B. Puis il envoie son caillou en C; il saute les deux pieds en A-B, puis sur un pied en C, et faisant volte-face, il ramasse son caillou, les deux pieds en A-B et sort du tracé. Et ainsi de suite, elle continuera à sauter les deux pieds en D-E, à cloche-pied en F, des deux pieds en G-H; à cloche-pied en I. Il est rendu au paradis!



DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le carreau

Variante du paradis. Le tracé est fait comme indiqué sur la figure. On a sept cases pour sauter au lieu de neuf, et l'on procède de A à G de la même façon que pour le **jeu de paradis**. Toutefois, quand l'enfant est rendu à G, il continue le jeu en allant en sens inverse, de G à

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : La danse à la corde

Deux enfants font tourner la corde de façon à ce que la courbe de la corde repose sur le sol. À chaque tour, un troisième enfant doit sauter à cloche-pied ou des deux pieds ou un pied avant l'autre. Ils accélèrent le rythme au fur et à mesure qu'ils récitent l'une ou l'autre des formules suivantes :



À la salade : - quand tu pousseras- on la mangeras - avec de l'huile - et au vinaigre - au mois de janvier - février - mars - avril - mai - juin - juillet - août - septembre - octobre - novembre - décembre - 1 - 2 - 3 - 4 - etc.

Mademoiselle : montrez vos genoux - mademoiselle - montrez un soulier - mademoiselle - montrez un autre soulier - mademoiselle - levez les bras en l'air - mademoiselle - tournez deux fois - mademoiselle - faites votre genuflexion - mademoiselle - sortez du jeu.

Embarque : embarque - embarque - trois jolis bataillons - nous partirons dimanche - à la voix du canon - si j'étais t hirondelle - je pourrais m'envoler - à l'île de Ste Hélène - aller me reposer - débarque - débarque - débarque - trois jolis bataillons - nous partirons samedi - à la voix du fusil.



7.8. Jeux de poursuite

- **La taque baissée**

- **La taque barrée**
- **Le colin-maillard**

Titre du jeu : La taque baissée

Dans ce jeu, on ne peut donner la taque à un joueur que s'il est debout ou s'il court. Lorsqu'il s'accroupit sur ses genoux, il est intouchable. Il peut à l'occasion faire appel à une forme de raisonnement concret pour élaborer des stratégies simples qu'il exécute seul ou avec la complicité d'autres joueurs.

Il existe plusieurs variantes à la règle de jeu; elles restreignent les déplacements et les mouvements des participants durant la poursuite, ou encore au but, et tous doivent se conformer à celle qui a été retenue par le meneur de jeu. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compétition avec d'autres et à accepter la décision du hasard.

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : La taque barrée

Jeu qui s'exécute ordinairement sur la glace, avec ou sans patins. Celui qui prend la taque poursuit un des patineurs. Si, au cours de la chasse, un autre patineur vient à passer entre les deux, c'est alors à son tour d'être poursuivi, jusqu'à ce qu'ayant attrapé la taque, il en poursuive un autre à son tour.



Il existe plusieurs variantes à la règle de jeu; elles restreignent les déplacements et les mouvements des participants durant la poursuite, ou encore au but, et tous doivent se conformer à celle qui a été retenue par le meneur de jeu. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compétition avec d'autres et à accepter la décision du hasard.

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le colin-maillard

Une comptine désigne un joueur à qui l'on bande les yeux. Aussitôt les autres se dispersent dans toute la salle sans avoir pourtant le droit de se cacher. Le joueur aveugle essaie, à tâtons, d'attraper quelqu'un. Des joueurs plus hardis viennent le chatouiller, lui taper sur l'épaule ou dans le dos.

Finalement, quand l'aveugle attrape l'un des fugitifs, celui-ci ne doit plus résister. L'aveugle s'efforce alors de le reconnaître au moyen de ses mains. Parfois, il lui pose des questions ou essaie de le faire rire. Mais le captif se garde bien de répondre.

À la fin, l'aveugle lance un nom. S'il a deviné juste, on le libère; et il bande à son tour les yeux de son prisonnier. S'il a manqué son coup, tous les joueurs crient : «Colin maillât». Il doit alors reprendre sa course à l'aveuglette et poursuivre les autres jusqu'à ce qu'il ait réussi à nommer un joueur avec exactitude.



7.9. Jeu des quatre coins

Fiche pratique

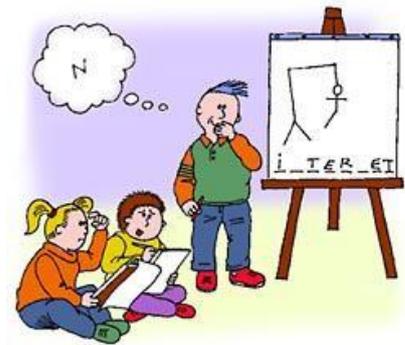
Accessoires: corde ou craie à tableau

En fonction du thème choisi, les quatre coins sont délimités par des cercles de corde ou de craie à tableau. Ils peuvent représenter des maisons ou des gares, et les enfants deviennent des moutons ou des passagers. Le meneur peut être un loup ou un chef de gare selon son imagination. Sur le signal du meneur, par exemple le chef de gare dit «Passagers, changez de gare!», les enfants courent alors vers un autre coin. Pendant ce changement, le meneur doit essayer d'attraper les enfants. Chaque passager attrapé devient un chef de gare à son tour. Le jeu s'achève lorsqu'il n'y a plus d'enfants à attraper.

Les jeux coopératifs pour les 2 à 5 ans

La nature des jeux coopératifs qui s'adressent aux enfants de 2 à 5 ans s'appuie sur les notions importantes de la coopération, c'est-à-dire le partage, l'entraide, l'harmonie, etc. Par contre, il faut considérer que l'enfant d'âge préscolaire (2 à 5 ans) vit la coopération différemment selon son âge:

- 2 ans : joue seul avec l'autre (jeu en parallèle);
- 3 ans : commence à être conscient de l'autre, cherche plus à s'affirmer qu'à s'entraider;
- 4 ans : joue par amitié, se permet de diriger l'autre;
- 5 ans : comprend les notions d'entraide, d'échange.



7.10. Jeu de devinette

Le pendu

DESCRIPTION DU JEU

Titre du jeu : Le pendu

Un joueur pense à un mot ou à une courte phrase. Un second joueur essaie de deviner les lettres correspondantes. Lorsqu'il réussit, on écrit la lettre au-dessus du trait. Chaque fois qu'il se trompe, le premier joueur l'indique par des droites d'abord et des courbes ensuite, disposées dans un ordre tel qu'après dix erreurs on obtient une potence avec son pendu.

8. Les jeux modernes pour les enfants d'aujourd'hui

8.1. Animation des Jeux Educatifs

1°) Jeux de réflexion

2°) Jeux de calcul = (calcul mental).

3°) Jeux de culture générale = (questions + réponses).

4°) Jeux sans frontières = (bataille navale).

5°) Jeux de société = (Scrabble, échecs etc).

6°) Jeux avec les chiffres = 10 - 100 = 1000 (mathématique).

7°) Jeux dessinés = (jeux des 07 erreurs (voir journal)).

8°) Jeux de devinettes

9°) Jeux de divertissements = (mots flèches- mots croisés).

10°) Jeux nautique = (plongée).

11°) Jeux de message = (sémaphore - signes de pistes – programme scout).

8.2. JEUNESSE - CONTACT

1°) Clubs de correspondance (Inter - Wilaya - National.)

2°) Formation de groupes.

3°) Tournois culturels.

4°) A long terme.

5°) Concours national des jeux éducatifs.

6°) **L'enfant est le Jeu :**

- Le jeu est un phénomène universel.
- IL est le mode privilégié de l'expression enfantine.



7°) Animation de jeux de loisirs :

- Jeu de plage
- Jeu de forêt.
- Jeu de groupes.
- Jeux au niveau dans un centre de vacance et de loisirs (C.V.L.)
- Jeux libres
- Jeux individuels.

8.3. JEUX ET INTERACTIVITES

- Jeux d'histoire
- Jeux des lieux
- Jeux sonores
- Jeux de mots
- Jeux mathématiques
- Jeux d'associations
- Jeux de constructions
- Jeux la nature en image
- Les Jeux vidéo sur un CD-ROM
- Quiz.

8.4. Qu'est-ce qu'un jeu ? Qu'est-ce qu'une règle de jeu ?

Types de jeu (≡)

Jeu de rôle (≡)

Jeu de cartes à collectionner (≡)

Jeu sportif (≡)

Casse-tête (≡)

Jeu de cartes (≡) • Jeu de lettres (≡) • Jeu de mots (≡) • Jeu de stratégie combinatoire abstrait (≡) • Jeu de déduction (≡)

Jeu de société

Le jeu de société est un jeu qui se pratique à plusieurs personnes, par opposition aux jeux qui se pratiquent seul, les jeux solitaires ou casse-tête.

Le jeu de rôle ludique

Un **jeu de rôle** (couramment abrégé en **JDR**) est un **jeu de société** dans lequel plusieurs participants créent ou vivent ensemble une histoire par le biais de dialogues, chacun incarnant un personnage. Les joueurs s'appellent des **rôlistes** (néologisme créé dans les années 1990).



Jeu de cartes à collectionner

Les **jeux de cartes à collectionner** ou **JCC** (trading cardâmes **TCG** ou collectible cardâmes



CCG) utilisent des cartes conçues spécialement pour les jeux en question. Ils diffèrent des cartes classiques par la grande variété de cartes éditées et l'utilisation par les joueurs de paquets personnalisés.

Casse-tête

Un **casse-tête** est un **jeu** qui se joue seul. Il consiste par exemple, à partir d'une situation initiale donnée ou aléatoire à aboutir à une situation particulière en suivant un certain nombre de règles. Les casse-tête peuvent se trouver de différentes formes :

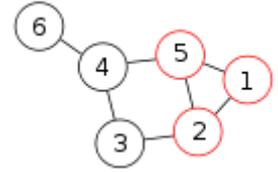
Classification

- Jeu d'assemblage
- Le Tangram (qui peut être utilisé aussi comme test de créativité)
- Partitions géométriques
- Polyformes
- Jeux d'allumettes
- Les Dominos
- Constructions et rangements
- Carrés magiques de lettres et de nombres
- Boule, anneau, ficelle
- Jeux de ficelle
- Dédales et labyrinthes
- Jeux de fil de fer
- Casse-tête numériques et logiques
- Casse-tête de déplacements

Jeu de cartes

L'expression « jeu de cartes » désigne à la fois :

- un ensemble complet des cartes nécessaires pour pratiquer un jeu de société : jeu de 32 cartes, jeu de 52 cartes, jeu de 54 cartes, jeu de tarot. On parle aussi de paquet de cartes.
- un jeu de société utilisant comme matériel exclusif ou pratiquement exclusif des cartes à jouer traditionnelles ou spécifiques à ce jeu



Lumière sur...

La théorie des jeux constitue une approche mathématique de problèmes de stratégie. Cette théorie a des applications à la fois dans l'étude des jeux de société, dans celle des choix militaires mais aussi dans l'économie. Dans le contexte qui nous intéresse, elle permet d'étudier la spécification de l'espace des stratégies et/ou des fonctions de paiement de chaque joueur à toutes les étapes possibles du jeu.



La théorie des jeux différencie trois types de jeux :

- Les jeux coopératifs et compétitions ;
- Les jeux de stratégie à somme nulle et non nulle ;
- Les jeux synchrones ou asynchrones.

Elle permet d'étudier par exemple les accords **gagnant-gagnant** ou **donnant-donnant**. Elle formalise également des notions comme celle de l'**équilibre de Nash**.

JEU DE FICELLE

depuis fort longtemps. Mais même que les jeux ?

Découvrez pas à pas des figures de ficelles inédites des 5 continents.

Le jeu de ficelle est un jeu qui se joue avec une ou plusieurs ficelles en boucle. Il se joue seul ou à plusieurs. Les jeux de ficelles ont une origine ancienne, mais des nouveaux jeux et figures sont toujours inventés de nos jours. D'après ses amateurs, le jeu de ficelle a un effet reposant et stimule la créativité. Il faut d'abord former la ficelle en boucle.



On peut nouer les deux bouts avec un nœud carré, ou assembler les bouts en les faisant fondre. Pour commencer à jouer, il suffit de placer d'une certaine façon la en boucle sur une ou deux mains. Il existe plusieurs sortes d'ouvertures, de mouvements et d'extensions. Il est possible de créer toutes sorte de figures : des animaux, des gens, des maisons, et enfants s'amusaient à faire rouler leur voiture du 20ème siècle qu'apparurent les pistes de course automobile électriques, telles que nous les connaissons, mais sans boucle à la verticale qui permet à la voiture de tourner à l'envers sans quitter la piste, sans tomber sur le sol.

Divertissement

Action, moyen de récréer ou d'amuser, de se récréer ou de s'amuser. Les **divertissements** permettent aux hommes d'occuper leur temps libre en s'amusant. Souvent agréable, un divertissement permet de faire oublier quelques instants les tracas de la vie quotidienne. Se divertir n'est pas pour autant un aspect totalement inutile de la vie, en effet, les distractions peuvent nous permettre d'améliorer notre culture, notre vie sociale ou notre forme physique. En effet, certains divertissements sont des sous-ensembles. On parle de sous-ensembles car l'inverse n'est pas vrai. Par exemple, la lecture d'un dictionnaire, la visite d'un musée, la musculation, l'école, une réunion sont trop rarement considérés comme des amusements pour être appelés des divertissements. De la culture, ou du sport ou de la vie sociale.

Balançoire

Balançoire à deux. La balançoire est un loisir pour les enfants, généralement de plein air, qui consiste à se balancer sur une planche accrochée à un portique.

Une balançoire traditionnelle se compose d'un siège suspendu à deux cordes. On en trouve dans les jardins d'enfants, et parfois dans les cirques.

Le siège peut se résumer à une simple planche suffisamment solide pour supporter le poids de la personne qui va se balancer. Mais il y a aussi des balançoires faites de matériaux de récupération : elles sont constituées d'un pneu en guise de siège attaché par des cordes ou des chaînes au portique.

CHAPITRE : XVI

LES ACTIVITES D'ANIMATION DE LOISIRS D'INSPIRATION SCOUTS

1. BUT DU SCOUTISME

1.1. Le scoutisme est un mouvement de jeunesse mondial.

Son but est de permettre le développement physique, mental et spirituel des jeunes afin que ceux-ci puissent avoir un rôle constructif dans la société. Ce but doit être atteint grâce à une éducation informelle s'appuyant sur des activités pratiques en extérieur. Les membres de ce mouvement sont appelés scouts ou éclaireurs pour les garçons, guides ou éclaireuses pour les filles.



Le scoutisme s'appuie sur une loi et une promesse. Le mouvement scout a été fondé en 1907 par Robert Baden-Powell, un général britannique à la retraite. Aujourd'hui le scoutisme et le guidisme comptent plus de 38 millions de membres dans 217 pays et territoires, de toutes les religions et de toutes les nationalités, représentés par plusieurs associations scoutes au niveau mondial.

SCOUTISME

2. Historique du mouvement

2.1. Origines

Prémices d'une idée de scoutisme datent du siège de Mafeking en Afrique du Sud au cours de la seconde guerre des Boers (1899-1902) au cours de laquelle Baden-Powell sert comme officier de commandement. Avec beaucoup d'astuce et de courage communicatif, il réussit à sauver la ville de Mafeking qui était assiégée depuis 217 jours par des troupes ennemies quatre fois plus nombreuses.

Baden-Powell utilisa les jeunes de la ville appelés les cadets comme messagers pour transmettre des messages à pied et à vélo, comme observateurs, sentinelles et éclaireurs.

À la libération de la ville, le 16 mai 1900, Baden-Powell est acclamé comme un héros et est nommé major général par la reine elle-même. Il prouva que des jeunes étaient tout à fait capables de réussir une mission, pourvu qu'on leur fasse confiance. Il publie ses observations sous le nom de « scoutisme » (l'art des éclaireurs) dans un petit fascicule destiné aux militaires appelé : « Aïds to scoutisme ».

À son retour en Angleterre, Baden-Powell fut accueilli triomphalement. Il constate que « Aïds to scoutisme » a un immense succès auprès des garçons britanniques et est utilisé par des éducateurs. Il reçoit même beaucoup de courriers de garçons lui demandant des conseils. Marqué par la jeunesse britannique des quartiers désœuvrés par la drogue et le tabac, souvent en mauvaise santé et délinquants, il décide de mettre en pratique toutes les tactiques qu'il a observées à la guerre au service de jeunes garçons et dans une optique de paix.

2.2. L'expansion

Le scoutisme a commencé à se répandre à travers la Grande-Bretagne et l'Irlande bien avant la publication du Scouting for boys de Baden-Powell et il s'étend rapidement dans l'empire britannique. La première unité hors du Royaume-Uni connue a été transportée à Gibraltar en 1908 suivie par Malte peu de temps après. Le Canada devint le premier dominion possédant un programme Boy Scout, comme l'Australie, la Nouvelle-Zélande et l'Afrique du Sud quelques années après.

Le Chili est le premier pays hors des dominions britanniques à posséder un mouvement scout reconnu. Le premier rallye scout s'est tenu au Cristal Palace à Londres en 1910. Il attira 10 000 garçons ainsi que de nombreuses filles. En 1910, la Belgique, l'Inde, Singapour, la Suède, La Suisse, le Danemark, la France, la Russie, la Finlande, l'Allemagne, la Norvège, le Mexique, l'Argentine, la Grèce et les États-Unis avaient des Boy Scouts.

2.3. Valeurs fondamentales

Les valeurs véhiculées par le mouvement étaient celles définies par Baden-Powell : valeurs morales (honneur), valeurs citoyennes, valeurs religieuses.

2.4. La loi scout

Le scout met son honneur à mériter confiance.
Le scout est loyal dans toute sa vie.
Le scout est fait pour servir et sauver son prochain.
Le scout partage avec tous.
Le scout est accueillant et combat l'injustice
Le scout protège la vie car elle vient de Dieu.
Le scout sait obéir et ne fait rien à moitié.
Le scout a du cran, il sourit dans les difficultés.
Le scout respecte le travail et le bien d'autrui.
Le scout est pur et rayonne la pureté.

Doit être atteint grâce Ce but à une éducation informelle s'appuyant sur des activités pratiques en extérieur. Les membres de ce mouvement sont appelés scouts ou éclaireurs pour les garçons, guides ou éclaireuses pour les filles. Le scoutisme s'appuie sur une loi et une promesse.

Le mouvement scout a été fondé en 1907 par Robert Baden-Powell, un général britannique à la retraite. Aujourd'hui le scoutisme et le guidisme comptent plus de 38 millions de membres dans 217 pays et territoires, de toutes les religions et de toutes les nationalités, représentés par plusieurs associations scoutées au niveau mondial.

La loi scout est la règle que chaque jeune adhérent à un mouvement scout tente de respecter. Elle fait partie comme la promesse, la vie en patrouille et les activités de plein air des principes édictés par Robert Baden-Powell dans son livre Éclaireurs édité dès 1908.

Il est important de souligner que le terme de loi chez les scouts n'a en aucun cas un sens légal. La loi est une série de « conseils de vie » qui sont proposés au jeune.

C'est lui qui choisit de « faire de son mieux » pour suivre ces conseils, après réflexion et avec l'aide de ses chefs, de sa famille et des amis. En cas de non-respect de la loi, aucune sanction ne sera prise. Tout au plus une discussion lui permettra de prendre conscience pour faire mieux la fois suivante et ainsi progresser. Chaque jeune a donc la possibilité de s'approprier cette loi et de la mettre en application à son rythme en fonction de ses points forts et de ses faiblesses. Si les principes fondateurs sont les mêmes, la loi scout diffère dans son contenu et sa formulation d'un mouvement à l'autre.

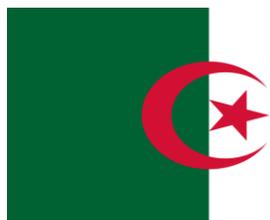
En savoir plus sur le scoutisme ...

2.5. La promesse scoute

Dans le scoutisme, la promesse est l'engagement que prend le jeune devant ses pairs (et éventuellement devant Dieu s'il est croyant), pour marquer son adhésion à la loi et aux valeurs du mouvement. Elle fait partie des constantes de toutes les branches du scoutisme. Seule la forme change d'un mouvement à l'autre. Elle fait déjà partie, avec la loi, la vie de patrouille et les activités de grand air des principes édictés par Robert Baden-Powell.

3. Mohamed Bourras

Mohamed Bourras (arabe: بأوراس محمد) (né en 1908 - 27 mai 1941) est le précurseur du scoutisme algérien et le fondateur des Scouts musulmans algériens.



Né à Miliana dans le quartier Anassers, au sein d'une famille modeste, il fait ses études à l'école des indigènes. Par ailleurs, pour apprendre l'arabe et les bases théologiques de l'islam il étudie à la médersa Al-falah. Il continue ensuite ses études au collège français de Miliana.

A partir de 1926, il quitte l'école et entre dans la vie active, il quitte aussi sa ville natale pour Alger. A Alger, il travaille à El-Harrach puis comme secrétaire dactylographe à l'inspection maritime. Il fréquente également le cercle El-Taraki, puis il devient proche politiquement de l'Association des oulémas, et de son chef, le cheikh Abdelhamid Ben Badis. Il participe à de nombreuses manifestations contre la fermeture par la France de mosquée et d'école arabe contrôlé par l'association des oulémas.

En 1932, il suit des cours du soir au Cercle du Progrès, où il y suit des cours d'arabe. A l'Université d'Alger, il suit des études en capacité en droit.

En 1935, il pose les statuts des Scouts musulmans algériens aux autorités françaises, ceux-ci valident les statuts **en 1936**. La première section est constituée à Alger, il lui donne le nom d'"Al-falah".

En 1936, après avoir participé au Congrès musulmans, il devient dirigeant de la jeunesse de ce congrès. En juillet **1939**, toutes les sections scoutistes d'Algérie se constituent en fédération sous la présidence de Ben Badis. Avec le succès des scouts musulmans algériens, qui voyait le nombre de ses adhérents croître, il commençait à représenter un danger pour les autorités françaises. La France l'accuse d'espionnage au profit des allemands et il est fusillé le 27 mai 1941 sur le terrain militaire d'Hussein Dey. L'État algérien l'a décoré à titre posthume de la médaille "El-Athir".

3.1. Histoire

Le mouvement a été créé en 1935 par Mohamed Bourras, avec une troupe à Alger appelée la section al Falah.

D'autres sections se sont alors jointes à elles : à Miliana la section Ibn Khaldoun, et d'autres à Constantine, Mostaganem, Blida, Sétif, Tizi Ouzou, Batna et Guelma. Sur la proposition de Mohamed Bourras, la ligue des scouts musulmans algériens fut créée et obtint l'agrément du gouvernement du Front populaire en juillet 1939.

Pris en main par des oulémas réformistes, le mouvement propageait des idées patriotiques et nationalistes, et a mené de nombreuses manifestations, comme celle **du 8 mai 1945 pendant laquelle Bouzid Chaal, un jeune scout, est mort.** Beaucoup de scouts ont ensuite participé à la guerre d'indépendance, à l'appel des moudjahidine.

3.2. Organisation

Cette organisation nationale a une vocation d'éducation conforme aux principes de l'Organisation mondiale du mouvement Scout dont elle est membre depuis 1963. Elle se réfère aux principes de l'Islam et à un certain patriotisme, à la recherche de la paix et de la fraternité. Elle est dirigée par un conseil national de 125 membres élus, dont le mandat dure quatre ans, et un conseil d'administration élu par le Congrès, avec 21 secrétaires nationaux. Le financement vient en partie de l'État. Noureddine Ben Braham est le responsable général du mouvement actuel, député au Parlement et membre du Conseil national démocratique.



3.3. Pratique du scoutisme

Les mots de Baden Powell sur le scout à son image sont: Recherche, Observation, déduction, Nautisme, secourisme, santé, discipline, responsabilités, chevalerie et patriotisme. La tenue scoute est une des caractéristiques du mouvement scout comme le rappelle Baden-Powell lors du Jamboree de 1938 : « il recouvre les différences de pays et d'origines et leur fait sentir qu'ils appartiennent tous à la même Communauté du Monde. » Inspiré de celui porté par les troupes coloniales britanniques, l'uniforme original est constitué d'une chemise kaki, d'un short et d'un chapeau à larges bords (Smoking Baer ou quatre bosses).



Par ailleurs, Baden-Powell portait également un short puisque d'après lui, le fait d'être habillé de la même façon que les jeunes contribuait à réduire la distance qui les séparait des adultes. On lui prête aussi l'affirmation que « on n'attrape pas froid par les genoux » ! De nos jours, les tenues ont évolué. Si certains mouvements ont conservé une tenue classique, dans d'autres, les tenues se sont simplifiées et colorées. On en trouve des bleus, orange, rouges ou verts, ne gardant parfois de la tenue qu'une chemise et un foulard.

De la même façon, les shorts sont parfois remplacés par des pantalons, notamment dans les pays où la culture demande de la réserve ou pour des raisons climatiques. La jupe pantalon peut aussi être adoptée pour les Guides dans certains pays. De même, le chapeau "quatre bosses" peut être remplacé par un béret à deux flots, un bâchi (béret à pompon, pour les marins) ou un calot, voire assez souvent,

pas de couvre-chef du tout. Enfin, chaque association, dans les différents pays, dispose d'une couleur pour son uniforme et au sein d'une même association, il arrive que la couleur de la tenue diffère en fonction de l'âge.

Scoutisme

Organisation mondiale et bénévole dont le but est le développement personnel des enfants et adolescents des deux sexes par une éducation :

- Morale
- Physique
- Pratique
- Civique



Le mouvement, qui compte aujourd'hui près de **25 millions de membres répartis dans 136 pays**, fut fondé par **Robert Baden-Powell**.

3.4. Le Scoutisme

1°) Bien plus qu'une méthode d'éducation visant à former des citoyens actifs, joyeux et utiles, bien plus qu'un ensemble d'activités de loisirs.

2°) Le scoutisme est une véritable école ayant pour objectif de forger le caractère du Jeunes.

3°) Le mouvement scout est donc une école de loisir en plein - air où chaque découvertes , chaque initiative devient la base d'un enseignement où le civisme , la loyauté , l'entraide devienne des traits de caractère .

4°) Le mouvement scout, à une masse juvénile en quête d'identité et de principes de vie saines, le mouvement dit s'atteler à :

- Consolider les structures existantes au niveau local et régional
- Elargir d'avantage ses activités à toutes les périodes de l'année.
- Œuvrer comme par le passé dans l'objectif de préserver les nobles traditions de notre peuple.



4. Le Mouvement Scout

Le mouvement scout est un mouvement éducatif qui veut donner aux enfants, aux jeunes et aux jeunes adultes la possibilité de développer leur potentiel. Il entend également prendre en compte leurs besoins, leurs vœux et leurs projets. Chaque personne se développe dans une interaction continue entre des aptitudes personnelles et un environnement. Cette interaction permet à chacun de s'approcher de son idéal de vie. Les besoins et possibilités des enfants et des jeunes ne sont pas toujours évidents; leurs talents doivent souvent être découverts et mis en valeur. Le scoutisme veut permettre aux enfants, aux jeunes et aux jeunes adultes de réaliser des expériences sensées et adaptées à leur âge dans différents domaines, afin de leur faire prendre conscience de ce qu'ils sont et de ce qu'ils veulent devenir.

4.1. BUTS ET METHODE

Cette globalité est exprimée par les cinq relations :

La relation à soi - être critique envers soi-même et conscient de sa valeur

La relation à son corps - s'accepter et s'épanouir

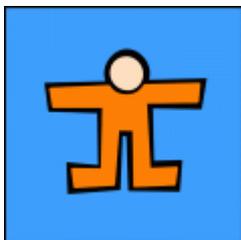
La relation aux autres - rencontrer et respecter les autres

La relations aux choses - être créatif et respecter l'environnement

La relation à Dieu, spirituelle - être ouvert et s'interroger

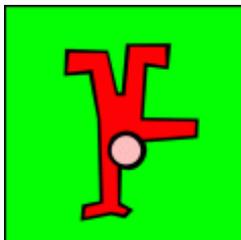
A travers des activités qu'il propose, le mouvement scout cherche à développer

La relation à soi: être critique envers soi-même et conscient de sa valeur



Le scoutisme invite ses membres à se prendre en main. Il aide à façonner sa propre opinion et à assumer des responsabilités, tout en restant critique envers soi-même. Il permet également de prendre conscience de ses possibilités et de ses limites, il apprend à en tenir compte et engage à les dépasser, développant ainsi une saine confiance en soi qui permet de faire face aux événements de sa vie

La relation à son corps: s'accepter et s'épanouir



Le scoutisme invite les jeunes à découvrir leurs émotions ainsi que les perceptions et réactions de leur corps. Il offre un cadre dans lequel on apprend à les exprimer. Le mouvement scout incite également à prendre soin de son corps en observant une hygiène adéquate. Il rend attentif à ses possibilités et besoins physiques, qu'il incite à accepter et à dépasser sans excès.

La relation aux autres: rencontrer et respecter les autres



Le scoutisme apprend à vivre en société, du petit groupe à la communauté des citoyens du monde. Il enseigne à partager, à être ouvert à ce qui vient de l'autre et à respecter son intégrité, quelle que soit sa différence. Dans le même esprit, le scoutisme apprend à rendre service, à assumer des responsabilités, à prendre des décisions en commun et à les respecter.

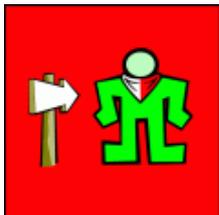
La relation aux choses: être créatif et respecter l'environnement



Le scoutisme mène à la découverte du monde, de sa beauté et de ses secrets. Il permet de prendre conscience de son influence sur cet environnement et engage à le protéger. Il apprend à utiliser les ressources avec mesure et à vivre avec des moyens simples. Le scoutisme développe le savoir-faire et la créativité de

chacun, en cela, il pousse à innover et à expérimenter.

La relation à Dieu, spirituelle: être ouvert et s'interroger



Le scoutisme offre un système de valeurs morales et spirituelles qui apportent un soutien et une orientation de vie. Il incite à réfléchir et à s'interroger sur ses valeurs à la lumière des expériences, bonnes ou mauvaises, que l'on fait tout au long de la vie. Beaucoup y perçoivent une présence divine. Sur la base de cette réflexion et de ces interrogations, on peut se forger un idéal et une éthique personnelle solides qui donnent un sens à sa vie.

7 METHODES

4.2. La méthode scout

La méthode scout est le chemin suivi pour atteindre le but éducatif du scoutisme. Elle est définie par sept éléments d'importance égale. Elle est mise en pratique en tenant compte des particularités des quatre tranches d'âges dans lesquelles sont répartis les enfants et les jeunes. Cette répartition en branches tient compte de leur développement.

La progression personnelle



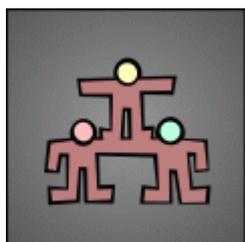
Tout au long de leur activité dans le mouvement, les scouts sont appelés à se fixer des objectifs de progression dans les domaines des responsabilités, du savoir-faire et des valeurs et à s'engager à les atteindre. Une fois ces objectifs atteints, l'accomplissement personnel est formellement reconnu par le groupe.

La Loi et la Promesse



La Loi offre un système de valeurs inspirées du but du scoutisme qui trace une ligne de conduite pour la vie, allant bien au-delà des activités scout. En faisant leur Promesse, les scouts s'engagent librement à respecter les valeurs de la Loi scout qu'ils auront discutée, réfléchies et intégrées. La devise les incite à s'engager.

La vie en petit groupe



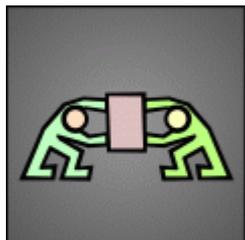
L'apprentissage de la vie sociale se fait en petit groupe au sein de l'unité et en maîtrises de responsables. Chacun est solidaire du groupe et y joue un rôle actif en prenant des responsabilités selon le principe: des jeunes guident des plus jeunes. Cet apprentissage s'ouvre vers différentes formes d'engagement et de service dans les communautés locales, régionales, nationales et internationales. Au sein du petit groupe, comme dans des cercles plus larges, un accent est mis sur la tolérance ainsi que sur l'attention et l'ouverture aux autres.

Les rituels et traditions



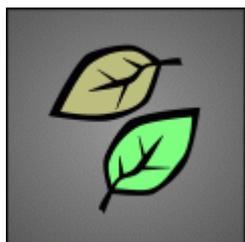
La vie du groupe et la progression de l'individu dans le scoutisme sont jalonnées de cérémonies marquant les étapes et les temps forts. Ces traditions soulignent l'importance et le sens des actes entrepris et réalisés en commun. Les traditions qui se perpétuent, renforcent un esprit de groupe. Elles doivent cependant être comprises par tous et être remises en question, si nécessaire.

La pédagogie du projet



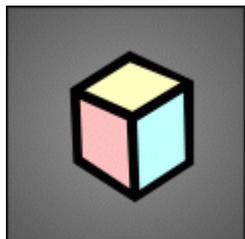
Certaines activités scoutées sont choisies en partant des envies des scouts. Leur préparation est constituée de différentes étapes, de la recherche d'idées à l'évaluation, qui sont gérées de manière démocratique et participative. Par cette méthode, les scouts façonnent eux-mêmes leurs activités et apprennent par la pratique: le processus et le rôle de la maîtrise sont importants. La méthode du projet porte un nom différent selon les branches.

La vie en plein air



Les activités scoutées se déroulent principalement dans la nature; elles cherchent à éveiller le plaisir pour les activités de plein air et elles offrent un espace de découverte et d'aventure favorisant la débrouillardise par le recours à des moyens simples. Ainsi, le respect de la nature et de l'environnement n'est pas seulement observé mais vécu.

Le jeu



Le jeu occupe une place centrale dans les activités scoutées; il est utilisé pour transmettre des connaissances et des compétences ainsi que comme activité sportive et communautaire. Le thème, le recours à la fantaisie et à la créativité contribuent à donner un caractère ludique aux activités scoutées.

4.3. Les 4 tranches d'âge - Les Branches

Les jeunes scoutées sont réparties en 4 branches suivant leur âge et le parcours qu'ils ont fait dans le groupe. A chaque branche sa méthode et ses activités. Nous pouvons ainsi organiser des activités propres aux besoins de chacun.

1ère branche - 6 à 11 ans - Louvettes, Louveteaux

Les louveteaux (garçons) et louvettes ou lutin (filles) sont les plus jeunes scouts. Ils apprennent à connaître le monde qui nous entoure grâce à diverses activités comme le bricolage, des jeux en plein air et à travers divers thèmes ludiques comme le Livre de la Jungle.

2ère branche - 11 à 16 ans - Eclaireuses, Eclaireurs

La deuxième branche est constituée des éclaireuses et éclaireurs âgés de 11 à 16. Elle vise à développer les aptitudes et les talents des jeunes grâce à plusieurs points.

Des activités plus sportives (marches, vélo, rappels, ...). La notion de "technique scout" prend toute son ampleur. Ils apprennent à lire une carte et à s'orienter avec une boussole, à faire des nœuds (jusqu'à un pont de cordes!), des notions de secourisme, manier des outils, ...

Ils apprennent toutes ces choses dans un groupe avec lequel ils feront l'expérience de la vie en communauté, au fil des années ils se verront attribuer quelques responsabilités (les Chefs de Patrouilles doivent organiser des séances plusieurs fois par trimestre). Ils apprendront à vivre dans la nature plusieurs fois par an pendant les camps et week-ends.

3ère branche - 16 à 18 ans - Cordées, Pionniers

Plus de chefs, les pionniers organisent eux-mêmes leurs activités, qu'ils planifient et réalisent autour d'un projet commun.

4ère branche - 18 ans et plus - Routiers

Une fois qu'un chef laisse sa place à la relève, il rentre dans le Clan Alkor, se sont les chefs qui ne sont plus actifs. Ils organisent quelques activités entre eux et sont invités aux journées de groupe.

4.4. Activités

1ère branche - 6 à 11 ans - Louvettes, Louveteaux

Les jeunes scouts ont tous les samedis de 14h à 17h à leur local. Ils y font des activités centrées autour de thèmes ludiques. Ils vont organisés un camp d'été d'une semaine en chalet et un camp d'hivers avec la 2ème branche

2ère branche - 11 à 16 ans - Eclaireuses, Eclaireurs

Les séances ont lieu comme pour les petits, de 14h à 17h tous les samedis. Les activités deviennent plus sportives (marches, vélo, rappels, ...). Nous leur organiseront un camp d'été de 2 semaines sous tentes, durant lequel ils acquièrent beaucoup de notions de topographie, nœuds, secourisme, ... Veillées autour du feu, marches, cuisine sur feu de bois sont bien sûr au. Ils dorment les deux semaines sous tente.

Chefs - 18 et plus

Ce sont eux qui se donnent la peine d'organiser toutes ces activités, et bénévolement!!! De plus ils doivent suivre des formations reconnues par Jeunesse et Sport. Mais ils font également des activités entre eux,

4.5. Structure, vocabulaire

Le monde du scoutisme est plein de noms et d'abréviations qui réfèrent à des groupes ou personnes. Cela ne facilite pas la tâche des nouveaux venus. Tout en haut il y a le chef de groupe, le CG. Il

s'occupe de l'administration et de la logistique, c'est lui qui va faire en sorte que le groupe marche bien (aidé des autres chefs bien sûr). Le groupe est divisé en quatre branches, chacune ayant ses propres responsables.

La première branche est composée des louvettes et louveteaux (enfants de 6 à 11 ans). Elle est divisée en Meutes. Ses responsables sont appelés Chefs de Meute ou CM. Chaque meute est encore sous divisée, leur chefs étant les sizerins et sous size nier. La deuxième branche est composée des éclaireuses et éclaireurs (enfants de 11 à 16 ans). Divisée en Troupes, ses responsables sont les Chefs de Troupe ou CT.

Les troupes sont composées de Patrouilles, leurs responsables étant les Chef de Patrouille ou CP. La 3ème branche est composée des jeunes de 16 à 18 ans, ce sont les Pionniers Ils n'ont plus de chefs et organisent leurs activités eux-mêmes. Enfin vient la 4ème branche, le Clan, composé des Routiers. Ce sont les anciens responsables d'unités qui continuent à faire des activités entre eux.

Buts particuliers:

Faire connaître aux gens ce qu'est le scoutisme aujourd'hui, et partager ce que nous vivons ensemble.

5. Charte du forum

Le forum est un lieu de débat et d'expression d'une opinion personnelle et propre. Les participants acceptent en postant la présente charte. En cas de non respect des points énoncés, les modérateurs pourront modifier ou effacer des messages et sanctionner les participants concernés. La modération n'est contestable que par messages privés. Le membre du forum accepte par ailleurs que la mise en forme de ses messages soit modifiée sans condition.

- **1 - Le membre** a le droit à la parole. Tous les membres ont le droit de s'exprimer quelque soit leur mouvement et les fonctions qu'ils y exercent. Le forum est indépendant de toute association.
- **2 - Le membre** respecte la différence et l'autre quelque soit ses idées. Aucun membre ne prend à partie un autre pour ce seul motif. Chacun est libre de penser ce qu'il veut. Les plaisanteries sur les différences des uns ou des autres sont interdites. Le membre n'entre pas dans des conflits personnels en public. Le forum est basé en France et les propos qui y sont tenus n'entrent pas en conflit avec la loi française.
- **3 - Le membre** respecte le sujet. Il ouvre de nouveaux fils en choisissant la catégorie la plus adaptée et réponds aux messages déjà postés en respectant le sujet énoncé dans le titre du fil. Il peut néanmoins ouvrir un nouveau fil s'il souhaite parler d'autre chose. Il oriente le débat sur le thème du fil.
- **4 - Le membre** parle en son nom propre. Sauf précision contraire explicite et justifiée, il ne parle jamais au nom d'un mouvement ni au nom d'une autorité quelconque. Il ne prend pas le symbole d'un mouvement comme avatar pour éviter toute confusion. Il ne se sert pas de

plusieurs pseudonymes. Il ne confond pas ce qu'exprime une personne avec la position d'un mouvement.

- **5 - Le membre** mineur ne divulgue pas sur le forum ses coordonnées. Le membre majeur ne peut divulguer d'autres coordonnées que les siennes. Le membre ne nomme pas et ne met pas à disposition des informations concernant une autre personne sans son accord explicite.
- **6 - Le membre** surveille son ton et reste vigilant quand à l'interprétation que l'on peut faire de son message. Il fait donc attention à la forme de son message pour ne pas prêter à confusion (usage de simleys, etc.). Il fait attention à ne pas créer de sous-entendus ou de quiproquos. Il s'engage en cas de problème à préciser, à modifier ou à supprimer son message sur demande du modérateur.
- **7 - Le membre** surveille la forme de ses messages. Il écrit en minuscules dans les titres des messages et utilise les majuscules à bon escient dans les messages. Il s'exprime dans un français correct. Il porte une attention toute particulière à l'orthographe, à la grammaire, au sens et à la cohérence de ses phrases. Il n'utilise en aucun cas un langage du type SMS/MSN et des mots abrégés ou écrits en phonétique.
- Son message est compréhensible et agréable à lire (du point de vue de la forme). Il utilise les options de mise en forme (couleurs, taille du texte) lorsque cela est justifié. Sa signature ne dépasse pas les 4 lignes. Elle peut contenir des liens mais n'a pas une vocation publicitaire : Elle n'est pas abusivement visible et ne contient pas d'images de plus de 60px de hauteur.
- **8 - Le membre** ne poste pas le même message plusieurs fois à la suite ou dans plusieurs catégories ou fils différents.
- **9 - Le membre** lit l'intégralité d'un fil avant de répondre et répond en conséquence. De même, avant d'ouvrir un nouveau fil, il recherche si le sujet n'a pas déjà été abordé précédemment sur le forum. Si oui, il poste dans l'ancien fil.
- **10 - Le membre** ne profite pas du forum à titre personnel. Il peut inviter à visiter son site ou présenter un projet personnel mais sans abuser. Le forum n'est pas non plus une façade commerciale ou d'une quelconque « propagande ».

5.1. Jeux

Jeu ne fait pas seulement partie intégrante de la pédagogie scout, il en forme le noyau dur: le jeu, qu'il soit grand jeu en pleine nature ou petit jeu de veillée, a une valeur pédagogique essentielle, pour Baden Powell; non seulement il permet d'apprendre, d'entretenir le corps et l'esprit et de renforcer l'esprit de patrouille, mais il développe des qualités propres qu'on ne retrouve ni dans le sport ni dans d'autres activités souvent offertes aux enfants et aux adolescents. Les jeux scouts nécessitent très peu de moyens matériels et font appel à toutes sortes de techniques scout comme les transmissions, le pistage, l'observation... La place qui est laissée au jeu dans le programme scout est différente pour chaque mouvement.

Techniques pour organiser les jeux :

- CRAIRA
- SIMPLE

Suivant l'endroit et le moment, le type de jeu est différent :

- Jeux d'extérieur
- Jeux d'intérieur
- Grands jeux
- Jeux de veillée
- Codes



5.2. Matelotage

Introduction

Le matelotage est l'art de ceux qui utilisent la corde. Les scouts en font évidemment partie, et la pratique des nœuds est même un des aspects les plus connus du scoutisme !

1. Mais le matelotage ne se limite pas à quelques nœuds simples, au contraire, il existe de très nombreux nœuds différents, parfois prévus pour des usages très spécifiques. Et il ne faut pas non plus oublier tout le reste, qui est peut-être le plus important : le choix des cordages, leur entretien, et leur utilisation pratique. Car ce n'est pas tout de savoir faire des nœuds, encore faut-il savoir utiliser les cordes ...

Nœuds : Nœuds d'aide - Nœud d'aération - Nœud à boucle - Nœud d'arrêt

Autres Nœuds

Nœuds décoratifs – Nœud carré- Nœud de tête de turc- Paillason

Brel âges et ligatures Brel âge droit- Brel âge diagonal- tête de bigue

Cordages et entretien

Choix de la corde- entretien de la corde- lover une corde- Epissure et Surliure.

6. Activités d'inspiration scout :

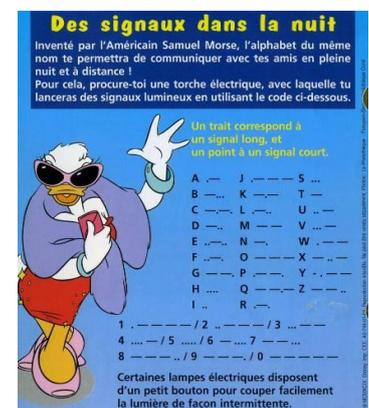
6.1. Objectifs :

- Investigation et découvertes du milieu.
- Aménagement et utilisation de l'espace.
- Maîtrise de l'environnement.

6.2. Activités :

Techniques de signalisation et de communication :

- Mors, sémaphore, jeux de codage et de décodage, code de la route.
- Topographie : activités de repérage et d'orientation.
- Montage et démontage de tentes.
- Activités de gestion, fabrication d'éléments d'équipement, matelotage etc.



6.3. Les Techniques de Signalisation et de Communication

- *Mors et les signes de pistes
- *Sémaphore
- *Jeux de codage et de décodage
- *Code de la route
- *Les activités de repérage et d'orientation
- *Les activités de gestion (montage et démontage de tente).
- *Les promenades

6.4. Petits jeux

- *Les sorties nocturnes
- *Fabrication d'éléments d'équipements matelotage
- *Les activités de travaux manuels
- *Photographie
- *Art dramatique
- *Le mouvement scout est donc une école de :
 - Loisirs
 - Civisme
 - Loyauté
 - Entraide
 - Découverte

L'initiative de plein -air, ayant pour objet de forger le caractère de jeunes.

6.5. Les sorties pédestres

Les petits jeux sont des jeux assez courts (de l'ordre de la demi-heure) et les règles sont simples. Idéals pour une activité du matin (il faudra donc en prévoir plusieurs) ou pour occuper des enfants en manque de patience. Les animateurs y participent bien évidemment: ils arbitrent le jeu et prennent garde à ce que tous les enfants participent. L'animés a plutôt intérêt à bien maîtriser les règles car il y aura toujours quelqu'un pour rouspéter.

Les petits jeux de connaissance servent à connaître le nom de tout le monde (enfants et animés). Idéals pour le premier jour. Les petits jeux intérieurs servent à faire patienter les enfants ou peuvent être considérés comme une activité à part entière en cas de pluie.

Les petits jeux extérieurs peuvent servir à défouler les enfants ... et les animateurs

6.6. Grands Jeux

Les grands jeux sont des jeux où l'on ne s'ennuie jamais et sont des jeux de pur plaisir, autant pour l'enfant que pour l'animés. Ces jeux doivent au minimum durer 1 heure et la plupart d'entre eux s'étaleront sur toute la matinée ou l'après-midi. Ils peuvent bien évidemment se dérouler le soir mais seront alors courts et calmes.

Comme toujours les animateurs y participent : les enfants adorent ça et en redemandent toujours. Les grands jeux immanquables, ce sont les jeux que l'on rencontre dans toutes les colos. Les grands jeux pour toute la colo, ce sont les jeux pour passer une belle après-midi, où souvent toute la colo est réunie. Ces jeux fonctionnent souvent sur un thème.

6.7. Veillées

Les veillées sont bien évidemment les activités du soir. Il faudra pour cela les adapter aux différents âges. Pour les enfants de 6 ans une veillée s'achèvera aux alentours des 9h30, alors que pour les plus grands, elle continuera jusqu'à 10h/10h30. Les veillées sont des activités calmes.

Elles peuvent être bruyantes mais un retour au calme est alors impératif, si tu ne veux pas commencer la réunion à minuit...D'après moi, une veillée est ce qu'il y a de plus dur à préparer : elle doit sortir de l'ordinaire. Bref, transformer un jeu banal en une vraie quête. Ah oui! J'oubliais, quelque chose d'évident. Une veillée ne commence pas forcément après le repas, ce dernier pouvant en faire partie.

Les contes :

Pour les petits mais aussi pour les grands (une ou deux histoires ça leur fait pas de mal). A privilégier quand les enfants sont fatigués ou lorsqu'on veut les coucher tôt.

Les veillées petits jeux :

Exclusivement intérieures. Le premier jour pour faire connaissance et à de rares occasions.

Les veillées grands jeux :

Ça c'est d 'la veillée! La plupart les enfants ne savent pas ce qu'il leur attend. Difficile à réaliser mais une fois qu'on est dedans...

Les veillées spectacles :

En fin de semaine ou en fin de colo. Je ne parle bien évidemment pas de ces fameuses boums, mais de mises en scènes.



6.8. 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 économiques 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.).

6.9. Feu de camp

Feu de camp

Un feu de camp pendant la nuit. Un feu de camp est un feu réalisé en extérieur. Il est fait avec les matériaux inflammables trouvés aux alentours du campement (bois mort, herbes sèches, vieux papiers...). Il peut servir pour réchauffer les aliments, dispenser chaleur ou lumière. Le feu de camp se présente souvent sous forme pyramidale, cette disposition favorisant la circulation de l'oxygène nécessaire à la combustion

6.10. Radioamateur

Le Sark ou station d'un opérateur

L'émission d'amateur est donc une activité scientifique qui permet, à ceux qui la pratiquent, d'établir des liaisons radio avec les radioamateurs du monde entier. Elle permet d'acquérir des connaissances techniques dans les domaines de la radio et de l'électronique et de développer des liens d'amitié entre amateurs de différents pays.



Les communications sont moins réglementées que par le passé et les amateurs peuvent non seulement discuter de technique radio mais également d'autres sujets scientifiques comme la météorologie, d'informatique, etc. Ils peuvent également aborder la vie associative ou des questions plus personnelles, pour autant qu'ils discutent en leur nom propre et pas au nom de tierces personnes. Les radioamateurs ont un devoir de réserve et s'interdisent d'aborder les thèmes politiques et religieux. Les amateurs partageant cette passion appartiennent à la « communauté des radioamateurs ». Une activité scientifique et technique

6.11. Les Radio clubs et les activités associatives

Les Radio clubs sont des associations "locales" regroupant les radioamateurs d'une ville ou d'une région. Le club permet aux radioamateurs de se regrouper et de partager leur passion. C'est un excellent endroit pour avoir un premier contact avec le radio amateurisme. C'est un lieu d'échange, de formation, d'activité autour de projets. La vie associative est aussi structurée autour d'associations départementales et nationales.

Ces associations ont pour vocation de fédérer les radioamateurs autour de projets et d'activités aussi diverses que:

La sécurité civile

L'aérospatial (ballons et satellites)

La télévision amateur

L'aide aux radioamateurs handicapés

La construction et la maintenance d'un relais

Etc. Le monde radioamateur est donc naturellement un monde associatif autant sur le plan international que local.

CHAPITRE : XVII

LES ACTIVITES D'ANIMATION DE LOISIRS DE PROXIMITE

1. ANIMATION DE PROXIMITE

1.1. NOUVELLE APPROCHE

Cette nouvelle approche fondée sur l'animation des quartiers vis à favoriser une prévention généralisée et à ouvrir aux jeunes les voies d'une insertion en agissant sur le cadre et les conditions de leur vie quotidienne. IL s'agit en l'occurrence d'une animation globale qui consiste à partir de la constatation des interdépendances entre les différents aspects de la condition économique, éducative et culturelle des jeunes à concevoir et à élaborer des formes d'action socio éducative, culturelle et sociale qui se situeraient au plus près du jeunes et qui l'aideraient à solutionner ses problèmes.



1.2. Cette animation répond à un triple objectif :

Lutter contre le processus d'exclusion, de marginalisation et déviation de jeunes
Agir sur l'environnement des jeunes pour améliorer le cadre et les conditions de leurs vies quotidiennes. Favoriser l'insertion sociale et professionnelle des jeunes inoccupés à travers des actions de développement économique et social des quartiers sur la base de ces objectifs, les actions entreprises se sont articulées sur les axes suivants. Elaboration d'une stratégie d'action en matière d'animation de proximité qui s'appuie sur deux idées maîtresses l'inter- ministérialité et le partenariat. L'objectif essentiel des activités d'animation de proximité, est de lutter contre toutes les formes d'exclusion et de discrimination qui se développent dans l'espace.

Les disparités spatiales ne sont pas simplement la trace au sol des disparités socio-économique : Elle les amplifie et les reproduisent

Les lieux d'intervention sont nettement identifiables et correspondent à un environnement aux caractéristiques connues :Les quartiers sensibles < ou quartiers chauds.

La localisation de ces quartiers et grandes citées d'habitation doit donner typologie servant de guide aux opérateurs.

1.3. Animation d'approche nouvelle

1°) Lutte contre les formes d'exclusion et de discrimination qui se développent dans l'espace urbain.

2°) Approche pratique à toute sorte de problèmes.

3°) Intervention sur les lieux :

- Problèmes socio – éducatifs
- Economiques (quartiers sensibles)
- Quartiers chauds (localisation).



L'animation de proximité est un mode d'approche nouveau. La spécificité réside dans la démarche active des animateurs, d'aller au devant des jeunes qui jouent ou se réunissent dans les espaces publics, d'entrer en contact avec eux, d'identifier les besoins ou demandes d'activités puis d'informer

et orienter vers les différentes actions existantes dans la ville. Les animateurs de proximité organisent également des activités socio-éducatives, culturelles et sportives. Ils peuvent accompagner les jeunes dans le montage de leurs projets ou trouver avec eux les pistes les plus adaptées pour leur réalisation. C'est une approche des jeunes et plus largement des habitants qui se fait en lien avec les différents intervenants sociaux œuvrant localement.

2. Les animateurs de proximité collaborent :

- aux fêtes dans les quartiers
- à la fête de la musique
- aux opérations Ville Vie Vacances
- à immeubles en fête
- à l'animation de la fête de la rue et du mouvement associatif

2.1. La citoyenneté

C'est avant tout une responsabilité.

Elle se caractérise par des valeurs et des attitudes dans la vie de tous les jours

- Le civisme
- La civilité
- Le respect
- La tolérance
- La participation à la vie de la cité
- La solidarité

C'est un équilibre entre, d'un côté, **des droits** et des avantages et, de l'autre, **des devoirs**, des obligations et des règles à respecter. En tant que jeune, je me demande si le monde dans lequel je suis est juste, équilibré, s'il récompense assez les efforts, s'il permet vraiment de s'épanouir. Avec le dispositif Citoyenneté - Jeunesse", j'exprime ma volonté d'apprendre la citoyenneté et de trouver ma place dans la vie de la commune et la société en général.

J'expérimente les relations humaines à travers le sport, la culture, la vie associative, l'école, la formation, le goût du travail, et je comprends ce que ma participation à la vie de la société peut avoir de valorisant. Dans ce parcours vers la citoyenneté et avec ce dispositif, je trouverai des professionnels attentifs et soucieux de m'accompagner dans la vie sociale.

Pour cela, la commune s'engage. Elle m'ouvre des portes vers :

- l'information,
- des services,
- des soutiens,
- des loisirs.

En échange, je m'engage à respecter :

- les règles de vie en société,
- le matériel mis à ma disposition, les lieux, les personnes, les règles de sécurité lorsque je prends part à une initiative municipale.

Je sais que le non-respect de ces engagements peut me faire perdre, pendant un certain temps ou définitivement, tout ou partie des avantages du pack jeune citoyen. Si je suis mineur(e), mes parents doivent s'associer à cette démarche avec moi.

2.2. L'animation d'activités de proximité

La vocation éducative de son action autour des choix suivants :

- Susciter l'initiative et l'expression des enfants et des jeunes à travers le jeu et toutes les formes d'activités sportives et culturelles ;
- Contribuer au développement de relations humaines toujours plus satisfaisantes, refuser l'exclusion, rechercher le dialogue
- Favoriser les modes d'organisation et les pratiques d'animation permettant aux enfants et aux **jeunes**

Une participation active dans leurs temps de loisirs.

De l'étude de besoins à la réalisation des projets, construire des réponses adaptées aux besoins de chaque collectivité.

Sports de proximité

Ces animations sportives de proximité ont pour objectif d'accueillir un public d'enfants, d'adolescents et de jeunes adultes, non motivés par les propositions des structures traditionnelles, autour d'un projet éducatif et sportif élaboré, en cohérence avec les différents partenaires des quartiers. L'animation sportive est proposée, à l'année sous forme de cycles de 7 à 10 séances. Un prolongement et une concrétisation de ces apprentissages sont programmés pendant les vacances scolaires sous forme de stages de perfectionnement ou de camps sportifs, avec le même encadrement. Pratique organisée dans les équipements sportifs, situés au cœur des quartiers.

2.3. DES DISPOSITIFS SPECIFIQUES

Opération "Loisirs Vacances Jeunes"

Il s'agit de proposer des activités de loisirs à dominante culturelle et sportive favorisant la pratique d'activités de proximité, l'ouverture vers d'autres milieux et l'apprentissage des règles de vie en collectivité.

Les objectifs principaux du dispositif sont les suivants:

- proposer une offre d'animation par secteur sur les deux mois d'été, en assurant une complémentarité entre les activités
- favoriser des activités structurées en direction des 11-14 ans et la mise en œuvre de projets pour les **15-18 ans** et plus
- favoriser l'adhésion du public féminin aux activités et encourager les projets donnant lieu à des échanges entre les jeunes sur les questions de mixité
- développer la mobilisation des ressources existantes à l'échelle du quartier, de la ville et à l'extérieur (éducatives, associatives, culturelles et sportives) pour favoriser des actions en partenariat. Ce dispositif propose d'expérimenter diverses offres de loisirs en accompagnant les projets qui associent des partenariats de proximité à l'échelle d'un quartier et des partenariats extérieurs au quartier permettant de mobiliser les ressources éducatives locales.

Les actions soutenues doivent :

- se dérouler dans la durée (action ponctuelle exclue)
- concerner exclusivement les jeunes de 11 à 15 ans

- proposer des formes, des rythmes adaptés aux comportements des préadolescents.

Une attention particulière est portée aux projets qui mobilisent simultanément :

- un partenariat de proximité à l'échelle d'un quartier
- un partenariat extérieur au quartier permettant de mobiliser les ressources éducatives locales (activités scientifiques, cinéma, vidéo, musique, livres...).

3. LE PROJET D'ANIMATION DE QUARTIER

3.1. Les axes prioritaires sont:

■ **L'accueil des adolescents (15-18 ans)**

Accueil en soirée et le week-end afin d'accompagner les jeunes dans une démarche de projet, la mise en place de temps d'animation et la relation d'aide en lien avec les travailleurs sociaux du quartier.

■ **Les ateliers de peinture de rue**

Poursuite des Ateliers de peinture de rue sur les places suivantes: La création artistique est l'outil utilisé par l'équipe pour favoriser les échanges avec les habitants du quartier et accompagner les familles sur la connaissance et l'intérêt de structure dans la construction et l'épanouissement de l'enfant.

■ **Les actions lien aux familles**

Travail en lien avec les travailleurs sociaux avec une proposition d'accueil dans les locaux de la Maison de l'Enfance sur des temps d'animation. Mise en place d'échanges de recettes de cuisine.

3.2. ESPACE JEUNES (15-18 ANS)

Présentation

L'Espace Jeunes offre **un lieu d'accueil, d'écoute et d'aide** à la construction de projets aux adolescents de 15 à 18 ans au sein de la Maison de jeunes. **C'est un lieu d'échange** et d'écoute où les jeunes peuvent se **retrouver et partager** un moment convivial. Dans cet espace qui leur est propre, du matériel est mis à leur disposition (baby-foot, table de ping-pong, matériel vidéo, tables de presse/information, jeux de société, etc.) ainsi qu'un petit salon où il leur est possible d'écouter de la musique, disputer une partie de jeux de société ou assouvir leurs besoins de cinéphiles.

D'autre part des activités, soirées et sorties sont organisées et mises en place par les jeunes en collaboration avec le mouvement associatif.

Enfin l'accompagnement de projets permet d'aider les jeunes dans **l'élaboration et la réalisation de leurs projets** (loisirs, voyages, vacances, etc.) notamment en leur permettant de s'investir dans des "Chantiers éducatifs" et en les aidant dans leurs démarches.

4. Animation de Quartier

I°) Jeunes vivant dans les cités et les quartiers les plus défavorisés notamment ceux en difficulté sociale.

4.1. Objectifs :

*Favoriser l'insertion sociale et professionnelle des jeunes inoccupés.

*Améliorer le cadre de vie quotidien de ces jeunes en organisant leur temps libres.

*Lutter contre le processus d'exclusion, de marginalisation et de déviation auxquels ils peuvent être exposés.

4.2. Méthodes et Moyens

1°) S'agissant d'une action de proximité :

Celles, ce doit être organisée de manière à être au plus près du jeune en vue de mieux comprendre sa situation et l'aider à solutionner ses problèmes

2°) Cette action doit être soutenue par une équipe technique composée :

- D'animateurs
- De travailleurs sociaux,
- D'enseignants
- D'intervenants institutionnels

3°) Des équipements collectifs :

- Les établissements socio- éducatifs (écoles, maisons de jeunes)
- Centres de formation (CFPA)
- Les airs de jeux
- Les espaces- vert lieu de rencontres des jeunes)

4°) Un partenariat de tous les ministères concernés :

- Intérieur
- Equipement
- Affaires sociales
- Education nationale
- Formation professionnelle
- Justice
- Les collectivités locales
- Les associations de jeunes

4.3. Contenu :

1°) Cette animation s'articule sur deux types d'activités :

- L'animation socio- culturelle.
- Le développement social.

4.4. L'Action Socio - Culturelle

1°) Elle couvre un domaine plus large :

Par les thèmes les plus diversifiés par ses multiples activités.

4.5. L'Animation Sociale:

1°) Les activités de socialisation :

- Les prises de contact avec les jeunes et leur environnement familial et social
- Les réseaux de relation
- La participation à des moments de convivialité
- La prévention sanitaire
- La lutte contre les maux sociaux

2°) Les activités para - scolaires :

- Soutien scolaire et aide aux devoirs
- Club de lecture
- Lutte contre l'analphabétisme
- Les activités de plein - air
- Les centres aérés
- Les échanges de jeunes
- Les centres de vacances
- Les excursions
- Les randonnées
- Les sessions connaissances de L'Algérie.

4.6. Le Développement social :

- Rattrapage scolaire et préparation aux différents examens scolaires et professionnels.
- Inscription aux cours par correspondance
- Accueil des jeunes et orientation
- Création de coopératives de production de bien et services
- Régies de quartiers
- Chantiers de production

5. ANIMATION DES QUARTIERS

Le programme d'activités culturelles et d'animation destinée aux enfants et aux jeunes est mis en œuvre depuis quelques années. Il illustre parfaitement la nouvelle approche visant à renforcer le sentiment d'appartenance des générations futures à la ville d'une part et à consolider l'équilibre familial d'autre part.

Cet ensemble d'actions de proximité puise dans les fondements de la politique de l'Algérie en matière de jeunesse et de l'enfance qui se base sur nos valeurs traditionnelles de solidarité et d'entraide entre les diverses couches de la société.

Le projet d'animation des quartiers est un axe principal de la politique municipale favorisant ainsi la communication sociale entre les diverses catégories sociales et renforçant le sentiment d'appartenance à l'espace de la ville de l'Algérie

5.1 La formation des animateurs :

Ce stage vise à sensibiliser les animateurs à l'importance de la question d'animation éducative et sociale dans les quartiers et son apport dans la consolidation du tissu social et l'encadrement des jeunes vivants des difficultés sociales.

5.2. Les espaces municipaux d'animation :

Dans le même cadre, la municipalité a aménagé deux espaces d'animation afin d'encadrer les jeunes et de les intégrer dans la vie sociale à travers des ateliers spécialisés en informatique, Internet, théâtre, arts plastiques, etc.

5.3. Les projets d'animation

Une manifestation à la cité : chorale, Kermesse et des concours en dessin et de chanson.

- Caravane sanitaire à la cité en collaboration avec le comité de coordination avec le mouvement associatif
- Exposition de photographie à l'occasion de la fête de la jeunesse

5.4. CREATION ET ANIMATION DES CLUBS DE LOISIRS DE PROXIMITE (C. L. P)

1°) Une entité éducative

- Un outil à vocation sociale et culturelle.

2°) Un genre spécifique

- Une pluralité de prestations
- Une dimension (accueil)
- Une dimension (activités)

3°) Des réponses à l'échelle du quartier et de l'agglomération. Une diversité nécessaire :

- En fonction des âges = petits - moyens, grands, adultes, séparés ou ensemble

4°) En fonction des temps de loisirs

- Courts (heures)
- Longes (journées)

5°) En fonction des pratiques sociales.

- Les utilisations et le public.

6°) Le club éducatif de loisirs de proximité pourrait être une entité éducative et un outil à vocation social et culturelle .

7°) IL s'agit d'une structure légère destinée à l'accueil des jeunes d'âge scolaire et autres pendant leurs temps libre pour des séquences, qui vont de quelques heures à une journée, mais n'entraînent pas de séparation avec le milieu familial, que le Jeune.

8°) Ce club de loisirs implique plus un type d'accueil qu'un type d'équipement.

La fréquentation peut être occasionnelle ou répétitive et cela suivant le rythme que se veut se donner l'adhérent.

9°) Cela suppose une organisation souple et une pédagogie appropriée.

Les effectifs admis à la bonne échelle seront de taille moyenne (entre 50 à 60 jeunes au maximum) ainsi dans une première dimension de l'activité.

NOUS PROPOSONS DES LOISIRS DE QUALITE

5.5. CLUBS DE LOISIRS DE PROXIMITE (C.L.P).

1°) Club de loisir de proximité (V.T.T.) vélo tous terrains.

2°) Club de loisir de proximité tennis de table.

3°) Club de loisir de proximité la sculpture et la pyrogravure sur bois.

4°) Club de loisir de proximité les modèles réduits en miniature (bateaux.)Aéro-club de Loisir de proximité la philatélie et les objets d'arts.

5°) Club de loisir de proximité le petit débrouillard.

6°) Club de loisir de proximité la calligraphie arabe (sous, verre, bois, plâtre)



- 7°) Club de loisir de proximité initiation à l'informatique (jeux éducatifs etc.)
- 8°) Club de loisir de proximité vidéo - club.
- 9°) Club de loisir de proximité jeux de société (Scrabble , échec , etc..) aéro-club de loisir de proximité Jeux de fléchettes .
- 10°) Club de loisir de proximité environnement et espèces maritimes.
- 11°) Club de loisir de proximité Les arts plastiques.
- 12°) Club de loisir de proximité les (M.A.V.) moyens- audio- visuels.
- 13°) Club de loisir de proximité La photo noir et blanc et couleur.
- 14°) Club de loisir de proximité innovation et création (technique, scientifique)
- 15°) club de loisir de la philatélie et les objets d'arts
- 16°) club de loisir de mobilité de jeunes (camping de jeunes et prestations de services
- 17°) club de loisir (environnement et classe de la nature)
- 18°) club de loisir de découvertes des fêtes régionales
- 19°) club de loisir des excursions pédagogiques à thèmes (étude de milieu va savoir)
- 20°) club de loisir du tourisme des sources thermales
- 21°) club de loisir classe de montagne et de neige
- 22°) club de loisir de week-end sportif (sport de quartiers)
- 23°) club de loisir de scoutisme (activités scoutées)
- 24°) club de loisir de tourisme d'aventure (montagne et circuit du sud)
- 25°) club de loisir de camping de jeunes, loisirs et détente
- 26°) club de loisir des grands jeux éducatifs (période des vacances scolaires).

6. Quartier

6.1. La thématique "Quartier" couvre les domaines de l'engagement suivant :

Comités de quartier

- Animations dans les quartiers
- Solidarités locales
- Médias locaux
- Aménagement de l'espace
- Art et cultures locaux
- Des associations
- Des projets
- Le Guide de l'engagement
- La Bibliothèque
- Des portraits
- Liens - Quartier

6.2. Un territoire pour l'homme

De plus en plus, le quartier, le village, le hameau et, d'une manière générale, le niveau local, devient l'objet d'un intérêt particulier de la part des habitants. Nombreux sont ceux qui s'investissent de diverses manières pour améliorer la qualité de leur environnement quotidien et préserver leur cadre de vie.

S'ils s'investissent de la sorte, c'est sans doute parce qu'ils ont le sentiment que c'est au niveau local qu'il leur est possible d'exercer réellement une action dont ils peuvent mesurer les effets. Peu à peu, et parfois avec le soutien de pouvoirs publics ou d'autres organes de financement, on voit ainsi s'élaborer des projets locaux qui participent à un mouvement général de décentralisation et de

développement durable. Encore faut-il éviter quelques pièges et pouvoir s'inspirer d'exemples utiles. C'est précisément ce que ces dossiers se proposent de faire.

6.3. Les dossiers de ce thème :

1-Dossier - Animer un comité de quartier

- Un comité de quartier, c'est quoi ?
- Discussions critiques
- Vous aussi pouvez animer un comité de quartier
- Informations pratiques

2-Dossier - Développer la culture dans les quartiers

- La culture de quartier c'est quoi ?
- Discussions critiques
- Vous aussi pouvez développer la culture dans votre quartier
- Informations pratiques

3-Dossier - Faire la fête dans son quartier - son village

- Une fête de quartier, de village, c'est quoi ?
- Vous aussi pouvez organiser une fête de quartier
- Informations pratiques

6.4. Animer un comité de quartier

Le beau paysage dont ils sont si fiers. Plus loin encore, d'autres habitants se réunissent pour empêcher la suppression de services de proximité. C'est souvent ainsi que se constituent des comités d'habitants ou de quartier: sur une opposition ou une crainte. Par leur action publique, ils font connaître un point de vue qui, sans cela, ne serait pas pris en considération. Mais souvent aussi, cette opposition commune à un projet donne l'occasion aux habitants d'un quartier ou d'un village d'apprendre à mieux se connaître et à s'apprécier. Alors émerge une volonté de valoriser autrement leur espace de vie...

6.5. Un comité de quartier, c'est quoi ?

« Un comité de quartier est une association d'habitants dont les objectifs sont l'amélioration du cadre de vie du quartier au profit de l'ensemble des habitants et l'amélioration de la convivialité

Un comité de quartier ou d'habitants, c'est une association spontanée de personnes qui s'organisent pour défendre leurs conditions de vie au quotidien ou valoriser leur environnement local. Ces comités se créent généralement en résistance à ce que les habitants considèrent comme une menace

pour eux-mêmes et pour un environnement qu'ils veulent sauvegarder. Mais ceux qui parviennent à se structurer dans la durée se développent autour de projets plus globaux, qui visent à renforcer le lien social et à améliorer les conditions de vie. On peut dire que ces comités-là deviennent alors généralistes dans la mesure où ils sont capables d'aborder toutes les questions qui ont trait à la qualité de la vie dans le quartier.

Les comités de quartier peuvent jouer un rôle de relais vis-à-vis des institutions publiques à différents niveaux, par exemple en permettant un échange d'informations entre les habitants et les pouvoirs publics. Un comité de quartier peut aussi être considéré comme un interlocuteur privilégié dans le cadre de concertations préalables à des décisions touchant le quartier ou la commune dans son ensemble. Il peut même être associé à un projet mené en collaboration avec des pouvoirs locaux et d'autres partenaires ou encore être soutenu pour développer ses propres initiatives. Dans de telles conditions, la question de la représentativité du comité de quartier devient importante, voir à ce sujet les rubriques de ce dossier: **Discussions critiques et Vous aussi pouvez animer un comité de quartier.**

6.6. Discussions critiques

Avantage des comités de quartier ou d'habitants

Le premier enjeu d'un comité d'habitants ou de quartier est sans doute de faire entendre la voix des gens qui vivent sur le terrain et qui ne réussissent pas toujours à se faire entendre des pouvoirs publics. Cette forme d'action trouve sa légitimité profonde dans le droit de tout citoyen à être concerté sur les questions touchant à son cadre de vie. En ce sens, la création de tels comités peut renforcer la citoyenneté et leur foisonnement est un signe de vitalité d'une société démocratique.

Par ailleurs, les comités de quartier ou d'habitants peuvent devenir de véritables lieux de rencontre entre les gens et, à ce titre, contribuer à la préservation ou au renforcement du lien social. En mettant sur pied des projets créatifs ou des moments festifs (voir les dossiers sur la question : **Dossier - Développer la culture dans les quartiers et Dossier - Faire la fête dans son quartier - son village**) et d'autres manifestations de solidarité, certains comités arrivent à donner une véritable identité à un lieu. A cet égard, ils peuvent remplir une fonction d'éducation permanente.

Les faiblesses des comités d'habitants ou de quartier

Une des limites des comités de quartier est liée à leur représentativité. Un comité ne représente pas toujours l'ensemble des habitants qui vivent sur le territoire concerné: il peut ne regrouper qu'une seule catégorie de citoyens (commerçants, propriétaires, personnes âgées,...). Dans ce cas, il doit plutôt être considéré comme un groupe d'intérêt. Certains comités se sont constitués autour d'un refus fortement exprimé par un collectif local très soudé.

Il ne leur est pas toujours facile de s'ouvrir à de nouvelles préoccupations et, plus généralement, à d'autres habitants du quartier. La mobilisation des pionniers peut même décliner dans la mesure même où le comité tente cette ouverture ou s'efforce de parvenir à une plus grande représentativité. Par ailleurs, les comités étant animés par des bénévoles, leurs capacités d'action dépendent du temps que les membres actifs peuvent leur consacrer et des moyens financiers dont ils disposent. L'essoufflement guette souvent ces associations.

La reconnaissance des comités de quartier: une arme à double tranchant

Il arrive que des communes acceptent de reconnaître les comités d'habitants qui agissent sur leur territoire afin de dialoguer avec eux et d'être plus proches du « terrain ». Le comité fait alors office de relais pour faire « remonter » ou « redescendre » l'information. Les autorités peuvent aussi avoir pour objectif de soutenir ce qui apparaît comme un moyen de renforcer la cohésion sociale, de développer la démocratie de base et d'améliorer le cadre de vie. Enfin, instaurer des règles de fonctionnement entre comités locaux et pouvoirs publics peut être pour ces derniers une bonne manière de simplifier la complexité des choix en réduisant le nombre des canaux et des flux d'informations.

Ce soutien des pouvoirs publics peut consister en un apport financier ou matériel. Mais il s'avère parfois une arme à double tranchant: en l'acceptant, le comité se retrouve en quelque sorte mandaté par le pouvoir politique, qui peut être tenté de l'utiliser comme un simple outil pour réduire les sources de tension avec les habitants.

Le risque est alors double: d'une part, une certaine perte d'indépendance et, d'autre part, une scission entre le comité et sa base, qui estime que sa voix n'est plus suffisamment relayée. Il est donc évident que le comité doit toujours veiller à préserver son indépendance et son autonomie vis-à-vis des pouvoirs publics.

6.7. Vous aussi pouvez animer un comité de quartier

Il n'y a pas de recette toute faite, mais quelques conseils de bon sens peuvent néanmoins être utiles. Tout d'abord, le comité doit veiller à rester le plus ouvert possible et tenter de représenter le plus largement possible l'ensemble des habitants. La communication est essentielle pour relever ce défi et éviter de laisser hors jeu certains groupes d'habitants ou d'acteurs. Au sein du comité, la question de la représentativité doit être régulièrement posée. Un dialogue avec les autres associations opérant sur le territoire est également nécessaire. Les activités du comité doivent être ouvertes à tous et son indépendance doit être effective. L'intérêt et le plaisir d'agir sont des éléments importants dans la poursuite de l'action, tout comme la convivialité. L'idéal serait d'effectuer un renouvellement régulier des représentants du comité.

Comment constituer et animer un comité d'habitants ou de quartier ?

Un comité se constitue toujours sur la base d'un enjeu repéré dans un quartier, dans un village ou un hameau. Les enjeux sont éminemment variables. Il suffit que des personnes se rencontrent, élaborent des projets en commun et les rendent public pour que le comité ait une existence. La plupart des comités se limitent au statut d'association de fait tandis que d'autres se constituent en asbl. Il n'y a pas d'obligation. La constitution en asbl présente l'avantage de disposer d'une personnalité juridique, ce qui protège ses membres financièrement et juridiquement.

La création d'une asbl sera donc envisagée à partir du moment où les responsabilités civiles et financières des membres risquent d'être engagées. Créer une asbl suppose certaines formalités (cf. Boîte à outils) tandis que le statut d'association de fait ne demande aucune démarche particulière. Pour qu'un comité fonctionne bien, il faut veiller à toute une série d'éléments: la structuration du groupe, l'organisation des réunions, la communication, les contacts avec la commune et les autres associations locales...

6.8. Informations pratiques

Les Communes

De plus en plus de communes soutiennent les comités de quartier et d'autres comités d'habitants. Il peut s'agir d'un soutien structurel ou limité à certains projets ponctuels. Il n'est pas possible de détailler ici chaque cas précis. Renseignez-vous auprès de votre commune

- Semaine de l'arbre

Des mouvements associatifs peuvent solliciter pour le financement de plantations dans les espaces publics et les espaces naturels. Fonds de participation pour les habitants en matière de santé
De petites subventions peuvent être octroyées à des comités qui élaborent des projets d'amélioration du bien-être dans les quartiers (fêtes ou repas de quartier, journal local, rallye vélo...).

- Quartiers verts

L'opération **Quartiers verts** est une initiative d'Inter Environnement. Vous désirez égayer les façades de votre rue, aménager un bout de terrain à l'abandon ou reverdir le quartier par un autre moyen ? Un appel à projets est lancé aux comités de quartiers ou à tout autre groupement d'habitants désireux de s'investir dans l'amélioration de leur cadre de vie

- Semaine de la mobilité

Inter Environnement, lance un appel aux projets d'habitants dans le cadre de la **Semaine de la mobilité**. Exemples de projets: fête de quartier avec exposition autour de la mobilité, réunion d'information sur le plan mobilité de communal, promenades à vélo pour personnes et enfants handicapés, sensibilisation des automobilistes à la présence d'une piste cyclable, etc.

- Projet 'Quartier de vie'

Cette campagne s'adresse aux habitants qui veulent rendre leur quartier plus agréable, aux communes désireuses de stimuler la participation citoyenne, aux entreprises qui se soucient de leurs relations avec le voisinage et les autorités locales, aux commerçants intéressés par l'aménagement de leur cadre de vie et de travail, aux agents de développement ainsi qu'à tous les autres acteurs concernés par le développement d'un quartier ou d'un village. Quartier de vie leur propose d'unir leurs forces pour mener à bien un projet qui améliore la qualité de vie dans leur commune, leur quartier ou leur village.

7. Dossier - Développer la culture dans les quartiers

- *Faire du théâtre avec ses voisins et présenter une pièce aux habitants.
- *Proposer à des habitants de créer une fresque murale et réfléchir à la notion d'espace public.
- *S'enregistrer les uns les autres et contribuer à créer une banque du son du quartier et de la ville.
- *Réaliser des vidéos sur la vie du quartier et créer une 'télé bocal'.
- *Permettre aux habitants de faire un diagnostic du quartier en réalisant un travail photographique, avec l'aide d'un artiste professionnel.
- *Monter avec des enfants de quartiers défavorisés un spectacle qui se produira au niveau wilaya
- *Utiliser une friche urbaine comme cinéma à ciel ouvert.
- *Organiser une « stress parti ».
- *Ou bien tout simplement ouvrir sa maison, son atelier d'artiste et y proposer des activités, un débat, une exposition.
- *On pourrait multiplier à l'infini ces exemples de projets culturels dans les quartiers. Tantôt ils sont réalisés par des professionnels de la culture, tantôt par les habitants eux-mêmes, ou encore par des collectifs mêlant amateurs et professionnels. Et c'est toujours passionnant.

*Ce qui est sûr, c'est que la culture se développe de plus en plus dans les quartiers. Il doit bien y avoir une raison à cela.

7.1. Les organisations d'éducation permanente

Une organisation d'éducation permanente a pour objectif de participer au développement d'une citoyenneté active, critique et responsable en favorisant, principalement chez les adultes, une prise de conscience et une connaissance critique des réalités de la société, des capacités d'analyse, de choix, d'action et d'évaluation ainsi que des attitudes de responsabilité et de participation active à la vie sociale, économique, culturelle et politique

7.2. Les maisons de jeunes

Les maisons et centres de jeunes sont des associations 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. Elles encouragent également la mise en œuvre et la promotion de pratiques socioculturelles et de création.

7.3. Dossier - Faire la fête dans son quartier - son village

Une table, longue, est installée au beau milieu de la rue. Les habitants du quartier sont agréablement installés dans la torpeur d'une fin d'après midi d'été. On entend le brouhaha de leurs conversations qui se mélangent aux rythmes africains d'un groupe de passage.

Les enfants gambadent un peu partout, jouent à la balle ou peignent de grandes fresques. Des verres et des bouteilles traînent sur la table et indiquent combien on a refait le monde à cet endroit. On parle de la vie du quartier, de la politique locale, de ce qu'il y aurait à améliorer, des dernières nouvelles de ceux qui ont déménagé. On accueille le nouvel arrivant, aussi. Ce type de scénario se rencontre de plus en plus souvent. L'espace physique de nos rues et places devient un lieu d'appropriation, un espace vraiment public, qui n'est plus monopolisé par la seule voiture. Organiser une fête, c'est une aventure qui peut être palpitante. Voyons cela de plus près.

7.4. Une fête de quartier, de village, c'est quoi ?

La fête, c'est bien sûr une manière de relier les gens entre eux et avec leur environnement, la rue, le quartier, le village, la ville, la commune... ou même le monde ? Ce qui est célébré, dans la fête du quartier, du village, de la rue, c'est le lieu de vie lui-même, le désir de « vivre ensemble », la recherche d'une convivialité avec ceux qui résident là. Au cœur d'une fête, il y a toujours un « mythe commun » qui relie les gens. Il faut trouver ce qui fait sens pour tous ceux qui vivent là, ce qui constitue ce mythe partagé. Va-t-on le trouver dans le patrimoine historique ou au contraire l'inventer de toutes pièces ? A chaque quartier, chaque village, d'imaginer ce qui lui convient le mieux. Quoi qu'il en soit, ce qui est essentiel dans une fête de quartier ou de village, c'est qu'elle soit faite par et pour les habitants et qu'elle soit portée par eux. C'est une évidence qu'il est pourtant parfois bon de rappeler: la fête sera d'autant plus réussie que l'on aura mis en valeur les compétences des habitants, ce qui n'empêche nullement de s'ouvrir aussi à des compétences extérieures. Faire une fête publique, c'est donc travailler au rapport dedans dehors, travailler à une identité ouverte.

7.5. Vous aussi pouvez organiser une fête de quartier

Ca y est vous, Vous voulez organiser une fête dans votre quartier, dans votre village. C'est fort bien. C'est une belle aventure à la portée de tous, même s'il ne faut pas prendre cela à la légère. Tout d'abord, n'oublie pas que c'est un projet collectif qui doit toujours rester plaisant, même dans sa phase d'élaboration. Mais il ne faut pas se leurrer, cela exige du temps et de l'énergie. Ceci dit, on peut éviter bien des difficultés en s'organisant bien. Nous avons pensé que les quelques conseils qui suivent pourraient vous aider. C'est une sorte de pense-bête, afin de ne rien oublier.

La programmation

- C'est le moment où votre imagination se met en route. Dans un premier temps, laissez-vous aller, n'ayez pas peur de votre inspiration.
- L'important, c'est la qualité des échanges. Il faut aussi penser à ceux qui ne sont pas là, tant pour le jour de la fête que pour sa réalisation. Pensez aux compétences (voisins, amis, associations) auxquels vous pourriez faire appel et qui pourraient apporter de nouvelles idées ou des solutions créatives.
- La mise en valeur des compétences des gens du quartier, du village doit être prioritaire, mais n'empêche pas des ouvertures et des collaborations extérieures.
- L'installation de stands n'est pas forcément une solution idéale, parce qu'elle n'offre pas toujours de réelles possibilités de rencontre. Il faut plutôt privilégier des animations fortes, des jeux collectifs, des possibilités de créations communes, tout ce qui peut décroquer. Inspirez-vous d'autres expériences, restez ouvert à des suggestions originales, n'ayez pas peur de risquer parfois l'inconnu...

La restauration

- Si la fête prend une certaine importance, on peut prévoir d'accueillir à un certain moment les bénévoles qui donnent un coup de main et de leur offrir à boire et à manger. Mais c'est un poste qui demande aussi une préparation spécifique.

- La fête en elle-même – Le grand jour est arrivé. L'important est que le groupe d'organiseurs décrive clairement à l'avance le déroulement des activités: même s'il est impossible de tout prévoir, il faut imaginer le scénario le plus précisément possible et la place que chacun y occupe.

La coordination

- Si la fête prend de l'ampleur, il est utile de confier à une personne ou à un petit groupe de personnes une fonction de coordination générale. Ce coordinateur devra être « au four et au moulin », mais sans être affecté lui-même assumer à une tâche précise.

Le montage

- Le montage du matériel doit avoir été prévu par la logistique: nombre de personnes nécessaires, ordre des opérations, stockage du matériel,...

L'accueil

- Il faut distinguer plusieurs types d'accueil:

- l'accueil du public en général. Un stand d'information peut être mis en place pour l'occasion

- l'accueil des bénévoles qui collaborent à l'organisation de la fête. A-t-on prévu pour eux des boissons et/ou des sandwiches ?

- l'accueil de la police: si un problème se pose, à qui doit on s'adresser ?

Le déroulement

- Si les choses ont été bien pensées, normalement tout se déroule tout seul !

- La phase d'évaluation – C'est le moment du bilan.

Il est important d'évaluer. L'évaluation se fait toujours en fonction des buts que l'on s'était fixés. C'est cet écart entre les objectifs et leur réalisation qu'il faut tenter de mesurer de manière critique. Si certains objectifs n'ont pas été atteints, c'est soit parce que les moyens n'étaient pas adéquats, soit parce que les objectifs n'étaient pas les bons, soit encore parce que les méthodes pour préparer la fête n'étaient pas les bonnes. L'évaluation peut être une étape délicate: Il ne s'agit pas de faire le procès de personnes qui ont donné du temps et parfois des moyens, mais il faut malgré tout savoir reconnaître ses erreurs.

Informations pratiques

Rechercher un soutien matériel

- Les communes

La plupart des communes sont en mesure de soutenir les fêtes de quartier en fournissant du matériel de base (tables, chaises, tentes, stands,...) et/ou en transportant ce matériel. N'hésitez pas à négocier ce genre d'aide avec votre échevin de la culture.

Rechercher un soutien financier

- Les communes

Il arrive que des communes soutiennent aussi financièrement les projets artistiques et culturels mis sur pieds dans des quartiers, des rues ou des villages. Renseignez-vous dans votre commune.

7.6. Espaces et Temps du Sport

Le phénomène sportif a envahi la planète. Il participe de tous les problèmes de société qu'ils soient politiques, éducatifs, économiques, sociaux, culturels, juridiques ou démographiques. Mais l'unité apparente du sport cache mal une diversité aussi réelle que troublante : si le sport s'est diffusé dans le temps et dans l'espace, s'il est devenu un instrument d'acculturation des peuples, il est aussi marqué par des singularités locales, régionales, nationales. Le sport n'est pas éternel ni d'une essence transhistorique, il porte la marque des temps et des lieux de sa pratique. C'est bien ce que suggèrent les nombreuses analyses dont il est l'objet dans cette collection qui ouvre un nouveau terrain d'aventures pour les sciences sociales.

7.7. LE SPORT

Nous sommes convaincus que les activités sportives sont un moyen essentiel :

- d'éducation
- de socialisation

- de reconnaissance de la différence
- d'insertion sociale

Trois axes principaux sont développés afin de permettre une pratique sportive régulière:

- L'éducation physique et sportive, menée à raison d'une demie journée/semaine/unité par notre monitrice de sport
- Les clubs sportifs du mercredi après-midi
- La participation régulière de tous les enfants à des rencontres ou compétitions sportives dans le cadre de la fédération française de sport adapté. Il est à noter que chaque unité programme également dans son emploi du temps, une séance de piscine hebdomadaire.

8. SPORT POUR TOUS

Beaucoup de jeunes rencontrent des difficultés à s'intégrer dans les clubs où les activités sportives sont proposées d'une façon très structurée et dans un esprit de compétition, mais aussi l'obligation d'être assidu et ponctuel. De nombreux jeunes n'arrivent pas à s'y tenir et pratiquent leur sport préféré à des heures inadéquates provoquant des plaintes du voisinage.

Réponse :

ouvrir une salle de gymnastique avec un accompagnement d'un adulte où les jeunes de 15 à 25 ans pourraient venir pratiquer du sport (football et basket), un soir par semaine.

8.1. Objectif :

offrir l'accès à des activités sportives de groupe gratuites, sans inscription et en accueil libre.

Faire de la prévention :

« s'éclater par le sport et non pas par la drogue ou l'alcool », permettre et favoriser la rencontre de jeunes de plusieurs quartiers différents, afin de sortir des préjugés et éviter des bagarres générées par méconnaissance et la peur des uns et des autres. Ces activités sont encadrées par des animateurs et moniteurs ; une combinaison entre les concepts « sport pour tous » et « locaux en gestion accompagnée » est une formule originale et intéressante actuellement en phase teste

9. SPORTS DANS LES QUARTIERS

9.1. Un moyen d'insertion et d'éducation

- Un investissement difficile à évaluer
- Une très grande diversité
- S'entendre sur la visée éducative

Si le sport est très présent dans les quartiers et de façon très diversifiée, il n'a sans doute pas toujours suffisamment de visée éducative. Et pourtant « le sport, peut être un support favorable d'insertion et d'éducation. » Mais il est encore trop souvent mis à l'écart, victime d'un cloisonnement à l'intérieur des services des villes par exemple.

9.2. Une très grande diversité

■ C'est vraiment la diversité qui caractérise aujourd'hui le sport dans les quartiers non seulement au niveau des objectifs, des pratiques mais du statut même des organisateurs et des intervenants. Ainsi certains considèrent le sport comme une simple pratique tandis que pour d'autres c'est un prétexte à

un travail sur la citoyenneté, la santé, la découverte du patrimoine mais aussi l'apprentissage des règles sociales. S'agissant des pratiques, le sport peut être l'occasion d'amener les gens du quartier à fréquenter un club. Parfois, c'est le club qui se déplace jusque dans le quartier. Le "ring mobile" permettant aux jeunes de s'initier sur place à la "boîte éducative".

9.3. S'entendre sur la visée éducative

■ Cette diversité ne doit pas faire oublier l'aspect éducatif. Que les pratiques sportives soient construites dans une visée éducative doit être, un souci constant. Cependant, à quelles conditions une pratique sportive est-elle vraiment éducative ? Ainsi certains considèrent le sport comme une simple pratique tandis que pour d'autres c'est un prétexte à un travail sur la citoyenneté, la santé, la découverte du patrimoine mais aussi l'apprentissage des règles sociales.

9.4. Informations :

Le service des Animations Socio -Educatives de Quartiers (ASEQ) a pour objectif général de promouvoir des projets intergénérationnels, des projets culturels inter quartiers et des animations de quartiers, le tout guidé par un souci permanent de coordination entre le public et le privé et soutenu notamment par une mise à disposition de personnel. La Ville vise à lutter de façons récurrente et cohérente contre l'exclusion sociale sous toutes ses formes répondre aux besoins locaux en matière de prévention de la précarisation, de la pauvreté et de l'exclusion

- retisser les liens sociaux, intergénérationnels et interculturels

Plus spécifiquement, le service des Animations de Quartiers développe de nombreuses initiatives telles que :

- Soutenir concrètement des activités d'éducation à la citoyenneté
- Améliorer l'apprentissage par de la médiation scolaire adaptée à des jeunes en difficultés dans les quartiers
- Renforcer les initiatives prises par les associations de terrain, notamment au sein des écoles de devoirs/milieus de vie, ou par des entités publiques
- Organiser et participer à des formations pour encadrant
- Travailler à établir des relations d'écoute attentive et efficace des besoins et des attentes exprimés par les habitants d'âges divers, de cultures et de générations différentes.
- Proposer aux jeunes, issus des quartiers, qui fréquentent ou non le milieu associatif, des animations favorisant la découverte, la coopération et la solidarité.

Mettre à la disposition des associations partenaires du personnel et des infrastructures adéquates.

10. Animation Sport de Quartier

Ces dernières années, la situation du sport de quartier s'est notablement améliorée. C'est surtout vrai en termes d'infrastructure, notamment grâce à la volonté politique des Régions de développer des petites infrastructures sportives de quartier. Dans une moindre mesure, on observe également une ouverture progressive des salles de sport à cette nouvelle pratique. Les premières salles entièrement dédiées au sport de quartier font leur apparition et les écoles, elles-mêmes longtemps sous-exploitées, commencent à ouvrir leurs portes. Toutefois, pour être pleinement productive, cette amélioration doit s'accompagner d'un renforcement des capacités d'animation des actions sport de quartier. La qualité d'une animation sport de quartier requiert un encadrement qui conjugue à la fois compétences sportives et compétences sociales. Souvent les compétences disponibles au sein des équipes

d'animation sport de quartier sont d'avantage social que sportives et, faute de formation adéquate, il est rare qu'elle puisse compter sur un animateur réunissant les deux savoir-faire.

L'objectif visait donc à explorer différentes formes de soutien à l'animation d'actions sport de quartier afin d'aider les acteurs locaux à mettre en place ou à consolider leurs activités sport de quartier en mettant à leur disposition durant une période déterminée des moyens humains et/ou matériels.

10.1. Sur le terrain :

Valorisation des participants par la présence d'un moniteur sportif professionnel ;
Motivation pour des activités sportives : l'ambiance et l'accueil d'un public hétérogène ont attiré de nombreux jeunes, y compris des enfants qui ne participent d'habitude pas à des activités sportives. Les défis et exigences posés par une animation professionnelle ont aussi permis d'accrocher et de réintégrer des sujets perturbateurs, fatigués d'activités sportives plutôt occupationnelles.

10.2. Intégration des filles :

L'encadrement par des professionnels ainsi que l'approche par une pédagogie adaptée d'une discipline sportive hors du commun ont eu un attrait notable pour le public féminin d'habitude sous-représenté dans les activités sport de quartier.

10.3. Présence des parents :

L'enthousiasme des jeunes a fait naître par endroits un intérêt du côté des parents, souvent totalement extérieurs aux activités habituelles. Ce fut l'occasion d'installer un contact entre les parents et les acteurs de terrain.

10.4. Sport de quartier et valeurs olympiques

Le sport de quartier partage avec le mouvement olympique la volonté de défendre les valeurs fondamentales du sport. Ces valeurs, le sport de quartier les utilise en particulier pour soutenir un développement social, tant personnel que collectif, plus harmonieux. Il privilégie la participation de tous et propose une approche originale de la pratique d'une activité sportive, axée sur l'esprit d'ouverture, la convivialité, le plaisir, la prévention, la santé, le bien-être, etc. C'est certainement dans le contexte du sport de quartier que l'adage « L'important, c'est de participer » se vérifie le mieux. C'est aussi dans ce cadre que le terme « participation » trouve sa dimension la plus concrète et la plus sociale. L'activité sportive y devient un puissant levier de changement, un vecteur fort de cohésion sociale et culturelle.

“Apprendre les règles est fondamental pour évoluer dans notre société, les appliquer permet à tous de savoir vivre ensemble

11. CLUBS SPORTIFS

11.1. LA NATATION

Chaque enfant va à la piscine une fois par semaine avec son unité, afin de se familiariser avec l'élément aquatique et petit à petit apprendre à nager.

Il peut ensuite s'il le souhaite, intégrer le club natation. L'objectif principal du club est de parfaire sa technique et son endurance dans le but d'utiliser éventuellement ce sport comme:

- futur loisir
- intégration dans un club municipal
- participation à des compétitions régionales ou nationales de sport adapté

Les critères d'entrée au club sont:

- Absence de peur de l'eau
- Capacité à nager quelques mètres sans aide

11.2. Le Tir à l'arc

Le Tir à l'arc est aussi une discipline ludique, l'image de Robin des Bois est toujours présente dans la tête des enfants. Le Tir à l'arc est un sport qui fait appel à des qualités physiques et mentales. C'est un sport d'adresse. Il se pratique le plus souvent au calme dans un cadre de verdure. Sport de rigueur, de précision, de concentration, le tir à l'arc développe et exige équilibre. Le tir à l'arc est une activité sportive complète qui permet de faire progresser l'enfant dans sa globalité ; corps et esprit s'unissent dans le même but : la réalisation d'un geste parfait, l'équilibre corporel et mental ; la perception fine de la musculature et de la fixation de ses coordinations sont les qualités indispensables du tir à l'arc.



Le tir à l'arc développe chez l'enfant une bonne analyse de soi en passant par la prise de conscience de son schéma corporel et la recherche d'équilibre physique et mental.

Il y a recherche du geste juste et régulier, évolutif et adaptatif. Cela demande un travail de vigilance, de constance et de régularité. Lors du tir, trois phases sont nécessaires pour atteindre l'objectif :

- Intériorisation de la vie extérieure.
- Concentration sur les gestes à exécuter.
- Force intérieure ou volonté, pour réaliser à chaque flèche le meilleur score.

11.3. Le VTT

Le Vélo Tout Terrain est un sport jeune, le « mondain bike » est arrivé en France au milieu des années 80. Les pratiquants de loisirs cherchent, avec ce vélo, une autre façon de pratiquer le cyclisme étant plus proche de la nature. Cette activité développe à la fois équilibre, agilité et goût de l'effort.



11.4. LE CLUB ROUES

Afin d'être dans l'air du temps et de profiter au maximum des possibilités offertes par notre plat pays, le club roller est constitué de plusieurs activités de glisse:

La patinette ou la trottinette puis pour les plus débrouillards, le roller. Le but est de prendre plaisir à rouler et à avoir des sensations fortes lorsque la technique n'est plus un problème. Le sentiment de liberté prend alors le dessus et c'est un véritable plaisir sensoriel que se laisser griser par la vitesse sur la digue de la station balnéaire de Malo les bains. Lorsque le vent souffle trop fort, c'est sur le macadam de la cour que nos patineurs se défoncent ou jouent au hockey.

11.5. LA DANSE SPORTIVE

Tous les mercredis après midi de 13 h 30 à 16 h, le club danse regroupe 19 enfants âgés de 5 à 14 ans. L'objectif principal est d'aider les enfants à s'exprimer par le corps. La séance de danse est divisée en différentes étapes. Différents autres objectifs sont ciblés lors d'une séance.

1) L'ACCUEIL

Après s'être mis en tenue de sport, les enfants sont invités à s'asseoir sur un banc situé face à un tableau. Cet instant est symbolisé par une musique douce qui est devenue un repère essentiel pour l'enfant. En effet, celle-ci est utilisée comme transition entre chaque exercice (étape) de la séance.

2) LA GYMNASTIQUE RECREATIVE

Chaque enfant a un tapis qui permet ainsi de visualiser l'espace. Un espace limité est essentiel pour aider l'enfant à se concentrer et à garder son attention. Un maître de jeu énonce les gestes que nous allons travailler avec les enfants. La consigne est toujours expliquée de manière imagée et ludique, afin que l'enfant puisse s'imaginer ce qu'il doit représenter avec son corps. Cette étape de la séance est un véritable échauffement.

Objectif principal

Permettre à l'enfant d'utiliser son énergie, sa vitalité, son enthousiasme et son imagination pour l'aider à créer des gestes ludiques qui pourront être exploités pour le spectacle.

Objectifs opérationnels

- l'aider à améliorer sa souplesse
- l'aider à se renforcer musculairement
- l'aider à améliorer son équilibre
- travailler les habiletés motrices, la communication motrice sans matériel

12. Le projet associatif (I)

Le projet de l'association est de tendre vers « l'épanouissement de la personne » et de « soutenir des initiatives individuelles et collectives afin de favoriser l'expression, l'éveil à la culture, la réussite scolaire, les rencontres entre générations, l'accès aux loisirs, aux sports » /

12.1. Trois objectifs généraux sous-tendent le projet mis en œuvre dans les quartiers :

- **L'animation globale de proximité** prend en compte la participation et l'implication d'habitants, en particulier des jeunes, et de partenaires associés au développement local. Les

centres, avec toutes les générations, dans un souci d'accueil et de participation du plus grand nombre, fédèrent des initiatives et des actions de proximité impulsées par des habitants, en lien avec des associations et des partenaires.

- **La participation à la mise en œuvre de politiques spécifiques menées par les autorités locales** est le deuxième objectif, en lien avec le contrat enfance jeunesse, le projet éducatif local, le plan jeunesse, le projet social
- **La participation à des événements et animations initiés à l'échelle de la ville**
- **pôle environnemental** pour sensibiliser le public à la protection de l'environnement et au développement durable
- **L'Espace Culture Multimédia**
du centre d'animation Saint-Pierre
- **Le pôle arts et culture**
- **arts plastiques et artisanat d'art**
- **Arts de la parole interculturelle.**
- **Arts et traditions populaires.**

12.2. Les comités d'animation ;

Les comités d'animation permettent aux adhérents des centres d'animation de faire entendre leurs voix à travers les Présidents qu'ils désignent parmi eux.

Table des matières :

1. Rôle et fonction des Comités d'Animation
2. Composition des Comités d'Animation
3. Désignation au Comité d'Animation
4. Fonctionnement des Comités d'Animation
 - Réunions
 - Composition du Bureau
 - Rôle du Bureau

12.3. Rôle et fonction des Comités d'Animation

1. En fonction des besoins, des préoccupations des habitants des quartiers, être une force de proposition en relation étroite avec l'ensemble des acteurs, et ce afin d'adapter les réponses aux besoins de la population.
2. Développer l'implication et la participation des habitants et des acteurs de la vie locale.
3. Favoriser et participer à la mise en œuvre des actions et des activités des Centres en collaboration avec les Directeurs, les équipes de professionnels et les bénévoles.
4. Être associés à l'élaboration des Budgets prévisionnels et aux suivis financiers des Centres.
5. Être associés à l'élaboration des projets pédagogiques.
6. Adopter les rapports d'activités annuels présentés par les Centres.
7. Désigner les membres qui participent à l'Assemblée Générale de l'Association et aux Conseils d'Administration.
8. Participer de plein droit à l'Assemblée Générale des Centres d'Animation de Quartiers.

9. Valider des règlements particuliers propres à certains secteurs d'activités.

Le projet Associatif

Gérées par l'association elle accueille des enfants mineurs à partir de l'âge de 6 ans. Ce Projet Educatif précise les modalités d'accueil des enfants mineurs au sein de la Maisons de Quartier Les enfants sont accueillis dans les temps extrascolaires le mercredi et pendant les périodes de vacances scolaires, et dans les temps périscolaires après l'école pour l'accompagnement à la scolarité. Afin de prendre en compte les besoins physiologiques et psychologiques de l'enfant les activités proposées sont adaptés à l'âge et aux rythmes de l'enfant.

12.4. Les objectifs définis en termes d'actions éducatives sont les suivants :

Pour l'enfant :

- Prendre en compte la spécificité de l'enfant, les rythmes de vie
 - Favoriser un épanouissement moral et physique
 - Rendre l'enfant autonome, responsable
 - Faciliter la compréhension et l'intégration de règles équitables
 - Développer le savoir être, le respect de soi et des autres, des valeurs et des biens, éveiller la conscience citoyenne de l'enfant
 - Proposer des activités de temps libre qui valorisent l'enfant
 - Aider les élèves en difficulté et encourager la réussite scolaire
 - Sensibiliser l'enfant à la santé et à l'hygiène de vie, à l'alimentation
 - Prévenir les comportements à risque et la marginalisation
- Ouvrir les enfants sur le monde, les traditions et la richesse culturelles, le lien entre générations

Pour les parents :

-Favoriser l'implication des parents dans la vie des Maisons de Quartier, et la communication avec l'équipe d'animation (rendre les parents acteurs et pas uniquement consommateurs de service pour leur(s) enfant(s) pris en charge)

Accessibilité :

-Accès à la culture, aux sports et aux activités polyvalentes pour les enfants habitant la ville. Ces objectifs s'inscrivent dans la continuité du projet associatif. Ils peuvent être réactualisés en concertation avec l'ensemble de l'équipe éducative, mais la mise en œuvre du Projet Educatif reste sous le contrôle du directeur de l'Association qui doit être tenu informé en permanence de son bon déroulement par les responsables d'équipe et les animateurs.

13. Le projet éducatif (II)

13.1. Pour les enfants et les jeunes de 3 à 17 ans

« Le projet éducatif traduit l'engagement de l'organisateur, ses priorités, ses principes. Il définit le sens de ses actions. Il fixe les orientations et les moyens à mobiliser pour être mis en œuvre. Ce projet permet aux familles de mieux connaître les objectifs de l'organisateur à qui elles confient leurs enfants et de confronter ces objectifs à leurs propres valeurs et/ou attentes ». Source : Ministère Jeunesse et Sports

13.2. Le respect

Des autres et de son environnement implique au préalable le respect de soi. Il s'agit de consolider l'estime de soi chez l'enfant par la valorisation et la reconnaissance de sa place et ainsi développer l'affirmation de soi. Il s'agit aussi de mettre en place des actions collectives prenant en compte les individualités en respectant le potentiel / la personnalité de chaque enfant. Le respect des autres est favorisé par la mise en place d'actions plurielles de sensibilisation visant à la découverte de l'autre dans sa richesse, sa différence, en mettant en avant ses points communs.

13.3. La citoyenneté :

La mission de l'association est bien de contribuer à l'émergence d'une conscience citoyenne chez les enfants et les jeunes. C'est permettre à chacun de trouver sa place au sein de son quartier, de sa ville, de la société en général, c'est comprendre pour les jeunes qu'ils peuvent s'engager pour agir au sein de la société. Notons ici l'importance de l'information, condition préalable pour que chacun puisse être acteur ou inscrit dans une démarche de participation. La concertation est au cœur du projet de l'association. Basée sur la liberté d'expression et d'opinion en référence aux valeurs portées par l'association, elle suppose des échanges, parfois des confrontations, elle permet de prendre des décisions, de trouver des consensus, des terrains d'entente.

13.4. Les buts de l'association

L'association gère « des équipements de proximité » qui « contribuent à la dynamisation de la vie de quartier à l'intérieur duquel ils jouent un rôle essentiel d'accueil, de services et d'animation en faveur de la population. Le projet éducatif de l'association doit permettre de tendre vers l'épanouissement de la personne et soutenir des initiatives individuelles et collectives afin de favoriser l'expression, l'éveil à la culture, la réussite scolaire, les rencontres entre générations, l'accès aux loisirs, aux sports ».

14. Qu'est-ce qu'une Maison de Quartier ?

C'est une structure de proximité composée d'un ou de plusieurs sites (appelés « Espaces ») déclinant des activités et des services pour l'ensemble de la population d'un quartier sur la base de son propre projet et en fonction des caractéristiques de son environnement.

14.1. Sont notamment développés :

- ▶ Des services de proximité,
- ▶ Des actions éducatives, sociales et culturelles pour tous,
- ▶ Le lien avec les Associations,
- ▶ La concertation et la coopération avec les écoles et de nombreux organismes intervenant sur le quartier,
- ▶ L'expression des habitants,

15. Maison des Quartiers

La Maison des Quartiers elle a pour première mission d'unifier ce quartier.

Elle travaille sur trois axes :

- > L'action culturelle et interculturelle,
- > Le soutien à la fonction parentale,
- > La participation des habitants.

La Maison des Quartiers est dirigée par la Mairie plus précisément par son service solidarité.

Elle accueille des personnes de tous âges :

- Les 0 - 6 ans,
- Les 6 - 11 ans,

- Les 11 - 20 ans (qui sont gérés par La Maison Pour Tous),
- Les jeunes adultes,
- Les adultes.

La Maison des Quartiers réalise différentes activités pour les enfants et même des sorties. On peut y trouver par exemple des activités encadrées, des sorties, et même des activités libres comme : Les jeux de sociétés, Les ordinateurs, Les coloriages, Les jeux de constructions..... Dans les activités menées par les animateurs on peut trouver : La pâte à sel, le plâtre, Des activités manuelles diverses, De la cuisine...

Réseau d'échanges et de savoirs

Est un service destiné à favoriser le lien social et intergénérationnel entre les habitants du quartier qui se réunissent pour des échanges au sein de l'Espace Social des quartiers.

Point rencontre

Son action été orienté initialement sur le respect du cadre de vie et l'environnement du secteur Un comité de suivi rassemblant habitants, bailleurs, associations et services municipaux assure le pilotage et l'évaluation des actions.

15.1. Pendant toute l'année

Chaque Maison de quartier organise des manifestations avec les partenaires de son quartier et les associations : concerts, fêtes, spectacles, contes, brocante, expositions, théâtre en résidence... Mais aussi des réunions d'information, des débats, des rencontres avec les associations, les professionnels et les élus du quartier.

15.2. Pendant les vacances scolaires

Chaque Maison de quartier propose un programme spécifique : jeux, ateliers, activités socio-éducatives, ateliers informatiques, sorties familiales, etc. Le programme détaillé des activités est disponible au début de chaque période de vacances.

15.3. Lien social et convivialité

Une programmation comprenant des ateliers, des événements festifs, des moments de convivialité mais aussi des sorties familiales est élaborée chaque année pour favoriser les rencontres et les échanges. La maison de quartier met également en place de la formation pour les adultes et les primo arrivants à travers des ateliers sur l'apprentissage de la langue et l'acquisition des savoirs de base. Des permanences administratives (écrivain public pour les démarches administratives, permanences du centre d'information sur les droits des femmes et de la famille) seront également proposées pour vous accompagner dans vos démarches.

15.4. Soutien aux parents

Un espace de parole pour les parents et d'échanges avec les professionnels sous la forme de rencontres individuelles ou collectives est prévu. Une médiation école parents sera créée, elle constituera une passerelle entre l'Education nationale et les parents pour une meilleure appréhension du monde scolaire et proposera des visites d'établissements scolaires en partenariat avec les associations de parents d'élèves.

15.5. L'association : Maison des Quartiers

Par une démarche collective et une confiance en la participation libre de chacun, l'association exprime la volonté de penser et de faire ensemble pour trouver une solution

Ses buts

- ▶ Gérer, animer et administrer la Maison de Quartier
- ▶ Créer, à la demande des usagers, des activités, y compris la cafétéria, à caractère social, éducatif ou culturel,
 - ▶ favoriser toutes animations qu'elle juge utiles au niveau du secteur sur lequel elle est implantée,
 - ▶ favoriser la coopération et la participation en mettant à la disposition des associations ou groupement du quartier juridiquement constitués de ses habitants, les locaux, les services et les activités de la Maison,
 - ▶ pratiquer du sport « détente » pour tous et la compétition,
 - ▶ participer à la réflexion sur les problèmes d'environnement et du cadre de vie du quartier.

16. Centres de rencontres

16.1. Centres d'animations dans les quartiers

Les centres ont pour mission d'animer les quartiers et proposent de nombreuses activités et des « Ateliers Découverte » créatifs pour un public adulte, présentés dans un programme trimestriel.

Des ateliers intergénérationnels sont animés en lien avec le centre de loisirs « Les petits rois », le centre social de Thouars, les écoles des quartiers et les comités de quartier.

16.2. Les Centres

S'appuient sur leur mission d'animation des quartiers pour proposer outre les activités traditionnelles, de nouveaux ateliers regroupés autour de thématiques propres à chacun.

16.3. Les équipes d'animation des Centres travaillent selon trois axes majeurs :

- La mise en œuvre d'animations culturelles et éducatives de qualité destinées à un public d'adultes de tout âge.
- La volonté de renforcer le lien social et de créer un dialogue intergénérationnel et interculturel en partenariat avec les dispositifs sociaux de la collectivité et les associations.
- Le souhait de développer de réels lieux de rencontre et de convivialité. Quelles que soient vos envies, il y aura toujours une animation à découvrir, une activité à partager entre amis.

Vous pourrez désormais composer votre menu :

- Art floral
- Couture, tricot, patchwork
- Danses

- Opérette, chorale
- Ateliers créatifs, stages (calligraphies, perles...)
- Le jardin, décoration intérieure, art floral
- Randonnées et découvertes sportives
- Patrimoine, histoire de la ville
- Jeux de société, tournois, Festival du Jeu en juin
- Expositions et conférences, opérette, danse, chorale
- Sortie d'une journée, voyages et séjours
- Informatique, Internet, retouche photos
- Inter génération (échanges et transmission des savoirs)

16.4. Programme

-Ateliers traditionnels :

Rencontres autour des jeux de société (belote, tarot, loto (3ème mardi) , agrémentés d'un festival du jeu au mois de mars.

- Ateliers créatifs :

Tous les après-midis de 14 h à 16 h :

. Peinture sur bois et sur soie) : jeudi et vendredi.

. Art floral :

Encadré en alternance (vendredi matin).

. Mosaïque (2 ateliers mardi 10h30/12h-13h30/15h30) 15h30/17h.

Stages de création et rencontres avec les artistes sont proposés tout au long de la saison.

-Atelier mode et couture :

(Vendredi de 14h à 17h) Rencontres adultes et adolescentes pour créer en s'amusant. Organisation d'un défilé de mode à l'occasion du gala des centres ou sur une journée "portes ouvertes" des Centres.

- Ateliers d'expression :

Chorale (vendredi 15h/17h) en alternance avec un professeur de chant

Découverte et initiation :

-Atelier multimédia :

(Initiation et perfectionnement informatique, internet et courrier électronique, retouche photo et montage vidéo, initiation spécifiques : diaporama, publication, tableur).

-Sorties culturelles : marches culturelles et sorties jardin

- Sport et relaxation :

Marche et relaxation, gymnastique chinoise, aquagym au stade dans une salle privée, sorties et initiations sportives.

- De 7 à 77 ans : rencontres adultes/enfants

. Autour de la couture avec les adolescentes et les habitants du quartier

. Autour de l'atelier peinture et mosaïque avec les enfants

. Autour de la chorale (chants du monde) avec les enfants

. Autour du jeu (à l'occasion du festival du jeu)

- Les points forts :

. Représentations des danses au repas de fin d'année (décembre)

. Repas de fin d'année (décembre)

. Festival du jeu (en mars)

. Gala des centres d'animation le 23 mai à 18 h

. Défilé de mode, chants et danses en fête le 27 mai dans le Parc

. Une fois par trimestre (stages créatifs avec des artistes)

17. Centre sociaux et lieux de proximité

17.1. Présentation

Le quartier. Mais c'est avant toute chose le "laboratoire" d'un projet. Il a pour objet de susciter une dynamique collective de développement sur le territoire sur lequel il est situé, en matière de : centre social est un équipement de proximité, d'animation du

- participation des habitants,
- prévention,
- actions culturelles et interculturelles,
- soutien à la fonction parentale,
- lutte contre l'isolement, l'exclusion et le développement du lien social,
- développement de la vie associative.



17.2. La coordination socio-éducative

Une coordination pour donner une cohérence et porter l'ensemble des actions socioéducatives de la ville.

La coordination socioéducative est un outil qui a vocation de fédérer au sein de la ville, tous les partenaires qui œuvrent directement ou indirectement dans le champ de la jeunesse.

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. Un des premiers résultats de la coordination socio-éducative, est la relance du dispositif jeunesse sur la ville. La coordination a permis l'émergence du passeport citoyenneté jeunesse, du service OCJ, mais également dans le cadre de l'animation, de l'installation de la patinoire lors des fêtes

CHAPITRE : XVIII

LES ACTIVITES DE PROMOTION D'INSERTION ET DES INITIATIVES DE JEUNES

1. Des objectifs pour faciliter une insertion réussie

1.1. Conduire chaque jeune à une insertion sociale et professionnelle, quel que soit son niveau de formation : telle est l'exigence à laquelle doit répondre l'Education Nationale.

1.2. Préparer l'entrée des jeunes dans la vie active par des actions préventives de sensibilisation à l'insertion, auxquelles tous les acteurs du système éducatif doivent contribuer en collaboration étroite avec les partenaires économiques et sociaux.

1.3. Offrir des mesures spécifiques adaptées à certaines situations : d'une part pour des jeunes de plus de 16 ans, sans solution immédiate de poursuite d'études ou d'insertion, d'autre part pour des jeunes devant bénéficier de cursus adaptés, prenant en compte la diversité de leurs parcours antérieurs de formation ou les spécificités locales de l'emploi.

2. Des actions innovantes adaptées aux besoins des jeunes

2.1. Le suivi et l'évaluation des élèves dans leur insertion professionnelle.

Des actions de prévention et de suivi

- Préparer et organiser l'insertion scolaire, sociale et professionnelle des élèves - GAIN - Groupe d'Aide à l'Insertion.
- Sensibiliser les élèves aux questions liées à l'emploi.
- Proposer à chaque jeune quittant un établissement scolaire sans solution un éventail de possibilités lors d'un ENTRETIEN DE SITUATION.

2.2. Les mesures de préparation à l'insertion

Proposer aux jeunes les conditions nécessaires pour construire progressivement, par alternance, une insertion réussie à travers plusieurs étapes :

Des dispositifs d'accueil et de motivation

- définir un projet professionnel ;
- Choisir une voie de formation ;
- Adapter ses aptitudes professionnelles aux réalités de l'emploi.

Exemples d'actions d'insertion par alternance

- Session d'information et d'orientation:
- Module d'accueil en lycée :
- Itinéraire personnalisé d'accès à la qualification et au diplôme :

- Cycle d'insertion professionnelle par alternance :

2.3. Les voies de qualification selon des modalités adaptées

Offrir aux jeunes une formation professionnelle adaptée, quel que soit le niveau d'enseignement général ou technologique atteint en collège, lycée ou dans l'enseignement supérieur, à partir:

Des initiatives pédagogiques innovantes

- D'un bilan individuel des acquis ;
- D'un contenu de formation approprié ;
- D'un temps d'alternance.

Jeunes peuvent bénéficier de:

- Parcours de formation intégrée –
- Modules de préparation à l'examen par alternance
- Formations adaptées pour l'obtention d'un diplôme professionnel

2.4. Les actions d'accompagnement vers l'emploi

Des formations adaptées aux besoins locaux

Permettre aux jeunes de moins de 26 ans, titulaires d'un diplôme professionnel, d'acquérir une compétence complémentaire pour concilier insertion professionnelle et besoins des entreprises. Ce dispositif repose sur la signature d'une convention entre le jeune, l'établissement scolaire et l'entreprise. Ils peuvent donc bénéficier d'une action de type Formation complémentaire d'initiative locale, et d'actions académiques particulières.

Les actions spécifiques de la Mission Générale d'insertion s'adressent aux jeunes

En difficulté scolaire, de plus de 16 ans, sans possibilité immédiate de poursuites d'études ou d'insertion professionnelle. Sortant de l'enseignement général ou technologique souhaitant préparer une formation professionnelle qualifiante. Titulaires d'un diplôme professionnel ou technologique souhaitant acquérir une spécialisation correspondant aux caractéristiques locales de l'emploi.

3. Pôle social et actions innovantes

3.1. Accompagner les jeunes

La jeunesse est retenue comme une priorité dans un contexte démographique où les jeunes, moins nombreux, ne sont pas naturellement les plus concernés par la politique institutionnelle.

Les objectifs de cette politique visent plus particulièrement à :

- responsabiliser les jeunes, soutenir et accompagner leurs projets,
- favoriser l'accès des jeunes à la vie professionnelle et sociale,
- développer des méthodes et des messages d'éducation pour la santé adaptés aux jeunes,
- encourager les rapports des jeunes avec les autres générations.

3.2. Conduire une politique en faveur de la famille et de l'enfance

La famille est comprise comme la source de socialisation de l'individu, de l'apprentissage des règles de la vie sociale et de l'exercice des solidarités. Elle est vécue comme le lieu de culte; épanouissement de ses membres dès lors que sont assurées les sécurités minimales. Sur cette base, la politique en faveur de la famille s'attache à :

- contribuer à l'amélioration des conditions de vie des familles et à leur bonne inscription dans leur environnement,
- favoriser toutes les formes d'épanouissement de l'enfant et son apprentissage social,
- veiller aux bonnes conditions de logement et à l'équilibre sanitaire des familles,
- venir en appui des familles dans leur rôle et leurs responsabilités parentales,
- Favoriser l'insertion des publics en difficulté. La politique d'aide aux ressortissants en difficulté est une priorité de longue date pour la MSA. Elle passe, bien sûr, par la sécurisation des besoins fondamentaux. Elle vise également un accompagnement social de proximité pour faciliter le retour à l'équilibre des familles concernées.

Vis-à-vis de ces publics, il s'agit particulièrement de :

- développer une intervention précoce et une action préventive,
- définir les principes de qualité qui doivent fonder les initiatives prises au sein du réseau MSA en matière d'insertion par l'activité économique,
- faciliter l'inscription des familles en difficulté dans un contexte équilibré de vie familiale et sociale.

3.3. Contribuer à l'insertion sociale et professionnelle des personnes handicapées

La politique d'insertion professionnelle des personnes handicapées, dans laquelle la MSA s'implique depuis près de vingt ans, est réaffirmée, mais complétée d'une orientation destinée à favoriser l'équilibre familial et social de ces personnes.

Cette politique vise donc :

- l'accès des personnes handicapées à une vie sociale et familiale équilibrée, tant pour ce qui concerne les adultes que les enfants handicapés et leur famille,
- la recherche de réponses à la question nouvelle du vieillissement des personnes handicapées et du devenir de leur accueil et de leur prise en charge.

3.4. STRUCTURES INSERTION

Sont en contact avec des jeunes « hors circuits » en ce qui concerne leur formation, en échec scolaire ou d'apprentissage, en rupture d'emploi.

Il s'agit, dans toute la mesure du possible, de maintenir le jeune en lien avec la vie active, qu'il reste inséré dans son environnement social. Les petits s'inscrivent dans une perspective de réinsertions sociales et, si possible, professionnelle.

Ils ont pour objectifs :

- De mettre en valeur les ressources existantes et d'en révéler de nouvelles
- D'acquérir les compétences de base nécessaire à une activité professionnelle

- De retrouver le sens de l'organisation
- D'obtenir de la reconnaissance et une gratification financière pour le travail effectué
- De nouer des relations enrichissantes avec les adultes
- De dégager de nouveaux objectifs personnels

4. Charte du chantier école

4.1. Le chantier école

Le chantier école est une initiative qui naît d'une double préoccupation territoriale. Celle de la progression des personnes jeunes et adultes, éloignées conjoncturellement ou structurellement de l'activité économique et celle de l'action concrète, utile au « pays », au quartier et à leurs habitants.

Associant toujours plusieurs partenaires de la vie sociale et économique locale dont systématiquement les collectivités territoriales, le chantier école implique la mise au travail pour une production grande nature, d'un groupe de personnes, encadré par un personnel qualifié techniquement et pédagogiquement. Cet encadrement sait, à partir du chantier, des contraintes de la production, des nécessaires acquisitions de savoir-faire, de savoir être, articuler des temps d'apprentissage théorique, de rencontres, de vie collective, et aussi des démarches individualisées afin d'aider, d'accompagner

Chaque participant pour qu'il atteigne les objectifs préalablement définis:

- de progression individuelle
- d'insertion sociale
- de (ré) mobilisation
- de découverte des métiers
- de (ré) apprentissage de la vie professionnelle
- de pré qualification
- de qualification
- d'accès à l'emploi.

Si les acteurs pensent que la multitude de leurs expériences est une richesse en soi, ils sont convaincus que la liberté d'initiative et d'appréciation peut conduire à des dérives dont souffriraient les personnes participantes, fondement même du chantier école.

Ils décident, quel que soit leur statut, de respecter les fondements suivants et invitent tous les autres acteurs et partenaires, actuels et à venir, à en faire de même.

1. **Priorité aux personnes** .L'action menée n'a de sens en elle-même. Elle ne prend son sens que vis à vis des personnes pour qui elle est organisée.
Celles-ci sont au cœur de la démarche.
La prise en compte dans une même action de publics différents est souvent en elle-même un outil de progression et d'insertion.
2. **Non à la démarche occupationnelle** .Il s'agit de s'engager dans une démarche fondée sur une volonté de progression des personnes, celle-ci étant bien entendu adaptée à leur état physique et psychologique. Le sens du travail, sa réelle utilité est les conditions nécessaires à la qualité de la démarche. Là où les objectifs ne sont pas clarifiés, l'intervention par chantier école doit être refusée.
3. **Oui à la valorisation des personnes** .Cette progression s'inscrit dans une volonté de valorisation globale des personnes, qui ne peut en aucun cas se réduire à l'amélioration de la

capacité à occuper un poste de travail. Elle réclame la mise en place des modalités d'un accompagnement social approprié.

4. **Une organisation professionnelle et un encadrement de qualité.** En rupture avec la logique du bricolage, le chantier école requiert :
 - une organisation rigoureuse
 - un caractère professionnel affirmé
 - un encadrement de qualitéLes compétences professionnelles en amont sont indispensables au chantier école.
5. **Une volonté d'inscrire le chantier école dans un parcours d'insertion.** Quelles que soient les vertus du chantier école, il ne peut à lui seul répondre pour tous les publics à toutes les composantes d'un parcours d'insertion et de formation. C'est pourquoi, en fonction des potentialités locales, il doit s'inscrire dans des démarches réelles de partenariat.
6. **Une obligation d'évaluation.** L'évaluation est une nécessité. Elle n'a de sens que si les objectifs et les méthodes font l'objet d'une négociation entre acteurs et financeurs. Elle ne peut se résumer, se limiter aux seuls critères de l'accès à l'emploi mais doit réellement mesurer la progression des personnes et la tenue des objectifs contractuels formalisés entre acteurs et financeurs.
7. **Dans une logique d'intérêt collectif.** La production doit sans équivoque être utile et être d'intérêt collectif. Acteurs et partenaires font preuve d'une attention absolue face aux possibles dérives.
8. **Une volonté de développement local.** Le chantier école ne peut se développer hors d'une forte logique de développement local, où l'action qu'il initie a vocation à se poursuivre, au moins pour partie, dans la création d'activités pérennes et d'emplois stables, la création de métiers nouveaux, la réponse à des besoins sociaux non satisfaits, ce qui suppose capacité d'innovation, droit à l'expérimentation. Il suppose également régulation du rapport avec le monde économique, organisation du dialogue avec les entreprises et leurs représentants et recherche de complémentarités.
9. **Une stratégie globale.** L'action prend place dans une démarche durable de conviction de l'ensemble des composantes du corps social. Celle-ci se fonde sur une volonté militante. Elle s'exerce en particulier en direction des collectivités locales, incitées à développer leurs efforts, à les rendre plus cohérents et à ne pas faire du « moindre coût » leur critère principal pour faire appel au mode de réalisation que constitue le chantier école.
10. **Le nécessaire changement des priorités global.** Seul un changement qui mettrait l'emploi au cœur des priorités de la société permettra de faire reculer l'exclusion. L'action ne nous dispense pas de cette prise de conscience.

5. Mesures pour l'emploi, l'insertion et la promotion sociale des jeunes

5.1. Concernant la jeunesse, les lignes directrices suivantes sont les plus pertinentes:

- Favoriser une conception du travail fondée sur le cycle de vie (ce qui suppose, entre autres, de renouveler les efforts visant à créer des parcours vers l'emploi pour les jeunes, de réduire le chômage des jeunes et agir résolument contre les disparités entre hommes et femmes en matière d'emploi, de chômage et de rémunération);
- Créer des marchés du travail qui favorisent l'insertion des demandeurs d'emploi et des personnes défavorisées;
- Améliorer la réponse aux besoins du marché du travail;
- Accroître la réponse aux besoins du marché du travail;

- Adapter les systèmes d'éducation et de formation aux nouveaux besoins en matière de compétences.

5.2. Mesures pour l'éducation, la formation et la mobilité

Il s'agit en priorité de:

- réduire le nombre de jeunes quittant prématurément l'école;
- Améliorer l'accès à l'enseignement professionnel, secondaire et supérieur, y compris les apprentissages et la formation à l'esprit d'entreprise;
- Définir des cadres communs pour rendre les systèmes de qualification plus transparents;
- Se pencher sur la validation de l'apprentissage non formel et informel;
- Mettre en œuvre la décision Europa Ss ;
- Mettre au point un « passeport jeunesse ».

6. Formation

Le sens commun a tendance à amalgamer les notions de formation, d'apprentissage, d'éducation, et d'y voir le simple fait de transmettre des connaissances. Même si ces notions s'interpénètrent, il convient de les distinguer.

On peut distinguer la formation initiale, et la formation professionnelle :

- **la formation initiale** correspond à l'enseignement scolaire et universitaire, obligatoire jusqu'à 16 ans, donnant un niveau de formation qui va déterminer, en partie, le type d'emploi que l'individu pourra occuper.
- **la formation par Apprentissage** est un cas particulier de formation initiale avec une alternance de périodes théoriques et de période pratiques en entreprise.
- **la formation professionnelle ou formation continue** généralement adoptée pour des personnes exerçant déjà une activité professionnelle, et souhaitant accroître leurs compétences. (en France, les entreprises de plus de 10 salariés doivent financer cette démarche à hauteur de 1,6% de la masse salariale, celles de moins de 10 salariés à 0,40%.)

On peut également parler de formation formelle, celle qui est reçue dans les diverses institutions de la formation; et de formation informelle, qu'on peut également nommer autoformation et qui tend aujourd'hui à être reconnue grâce aux dispositifs de la validation des acquis.

6.1. La formation des adultes nécessite une approche spécifique

Les travaux de Malcolm Knowles, psychopédagogue américain ont permis de dégager un certain nombre d'hypothèses constituant un modèle pour l'approche de la pédagogie des adultes que cet auteur a rebaptisée "andragogie":

- Un adulte en formation adhère au projet qui lui est proposé si celui-ci est clairement identifié et négocié avec lui.
- L'adulte a sa propre conception de la vie et veut être responsable de ses décisions.



- L'adulte, au cours de sa vie, a accumulé des expériences différentes en quantité et en qualité de celles des enfants et des adolescents.
- L'adulte est susceptible d'entrer positivement dans une situation d'apprentissage s'il est convaincu que celle-ci lui permettra d'améliorer sa vie ou de résoudre ses problèmes.
- Si les centres d'intérêt de l'adulte peuvent être déterminés, ils seront différents de ceux des enfants et des adolescents.
- L'orientation de l'adulte doit être basée sur le fait qu'il veut rendre sa vie plus facile et plus rentable. Il sera d'autant plus susceptible d'être intéressé si la formation se base sur des éléments concrets de la vie réelle.
- La motivation doit venir de l'adulte, sa formation relève donc davantage des techniques employées que du contenu. Le formateur devra donc être considéré comme la personne-ressource chargée de faciliter l'apprentissage et non plus comme le « maître ».

7. Insertion de Jeunes

7.1. Insertion Professionnelle :

Unité économique de production et de service
Association professionnelle en milieu de jeunes
Unité économique et artisanale

7.2. Formation et Qualification Professionnelle

Rattrapage scolaire en cour du soir
Préparation aux examens scolaires et professionnels
Il s'agit, à partir de la nouvelle politique de gestion des collectivités locales, des projets de lancement des grands travaux et des activités d'utilité publique et d'intérêt général ou communautaire, d'exploiter de façon cohérente et concertée toute les opportunités et ressources pour offrir aux jeunes des réponses adaptées à leurs attentes et aspirations.

8. Insertion de Jeunes

8.1. Le volet « activité » du filet social

A été abordé sous l'angle des possibilités qui offre aux jeunes en matière d'insertion.

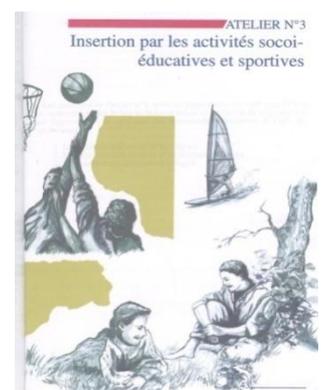
8.2. L'investissement projet P.E.M. – P.M.E :

Insertion de Jeunes

Le volet « activité » du filet social

La solution est recherchée plutôt dans la création d'emplois pour propre compte, ceux-ci n'exigeant pas d'apports financiers lourds, étant entendu que l'investissement privé ne peut, à lui seul, régler tout le problème de l'emploi de jeunes.

E.S.I.L :



Absence d'un texte réglementaire permettant aux employeurs (administration et collectivités locales) d'accorder le complément salarial à la base du système (double financement).

8.3. Perspectives d'insertion dans d'autres secteurs :

-La participation des instituts financiers d'assouplir les modalités d'intervention du fond national pour la promotion de l'emploi.

-Formation :

*Développer la formation alternée en entreprise.

*Rendre disponible toute l'information sur le tissu économique d'insertion.

Objectifs :

-Offrir une formation qualification.

-Augmenter les chances d'employabilité et d'accès au marché du travail

-Produire dans des délais courts le maximum d'offres d'emploi.

-Multiplier les chances d'insertion des « sans emploi ».

9. Insertion par les Activités Socio-éducatives et Sportives

9.1. Activités culturelles et Artistiques

Objectifs :

Encourager l'esprit d'initiative et de création en milieu de jeunes.

Méthodes et Moyens

Diversifier et développer la formation des animateurs (perfectionnement, initiation et manipulation).

9.2. Activités Scientifiques de jeunes

Objectifs :

Méthode et Moyens d'organisation

-Encourager les entreprises concernées à aider les jeunes à monter de :

-Petits ateliers scientifiques et techniques.

-Formation technique et pédagogique dans le cadre de stage d'initiation, de manipulation et de perfectionnement.

-Offrir les moyens de créer et d'investir.

-Promouvoir tout projet Scientifique et Technique.

10. Formation et Qualification Professionnelles

10.1. Sections détachées de préformation et formation professionnelle



Objectifs :

- Améliorer les possibilités d'insertion.
- Permettre à des jeunes d'acquérir une qualification professionnelle reconnue.
- Organiser une action de formation permettant à des jeunes sans qualification de trouver du travail dans leur région.

10.2. Formation en alternance (contrat insertion formation reconversion)

Public concerné

- Jeunes lycéens et étudiant n'ayant pu poursuivre leurs études.

Objectifs :

- Formation pratique en entreprise et acquisition d'un savoir-faire.
- Insertion professionnelle par recrutement de l'entreprise ou par création de petites unités (sous traitante).

11. Insertion Professionnelle

11.1. Insertion par l'emploi Formation

Objectif :

Emploi ou création d'emploi pour propre compte en alternance avec une formation qualifiante.

Moyens

- Ouverture d'écoles privées de formation
- Contrat Insertion Formation Reconversion avec les collectivités locales.

Contenu

- Insertion dans les emplois de la prévention, de la sécurité et de la protection.
- Coopérative ou **S.A.R.L.** d'activités de vigiles, de transport de fonds, de gardiennage... avec formation en alternance.

11.2. Unité Economique et Artisanales

Objectifs

- Etude des possibilités de création d'unités de productions économiques artisanales.
- Incitation des jeunes chômeurs à s'organiser en vue de créer des activités pour leur propre compte.
- Etude des modalités de financement et d'équipement des unités à créer.

Méthodes et Moyens

- Organisation de rencontres-débats regroupant les jeunes et les opérateurs économiques concernés par le thème en question.
- Etude de dossier type de financement et d'équipement de projet d'investissement ainsi que les différents circuits à suivre pour son aboutissement.

11.3. Opportunités D'emploi dans le secteur public pour les diplômés

Public concerné

-Diplômé du cycle court et de graduation du système de formation supérieur.

Moyens

-Orientation et assistance aux jeunes diplômés à la recherche d'emploi.

11.4. Insertion par alternance emploi temporaire formation

Public concerné

-Jeunes sans qualification et sans emploi (tous niveau scolaire et discipline).

Objectifs

-Offrir des emplois temporaires ou à temps partiels en alternance avec une formation ou une qualification professionnelle en fin du cursus.

Contenu

-Emploi dans le cadre des chantiers de grands travaux, des travaux d'utilité public, collective ou communautaire (E.S.I.L.) avec inscription en cours du soir selon les cas.

*à une formation pré qualifiante ou qualifiante organisée dans les maisons de jeunes, centres culturels ou C.F.P.A.

12. Formation et Recyclage des Encadreurs

12.1. Espaces intermédiaires supports de nouvelles relations d'aide et de soutien aux initiatives de jeunes.

Objectifs

Mise en évidence des démarches et des mécanismes centrés sur le développement et la promotion de la vie associative et participative.

-Repérage des formes et modalités d'élaboration de stratégies de prise en charge à proximité.

Méthodes et Moyens

-Réflexion à partir d'expériences d'une région donnée.

-Etude des démarches et analyses des résultats.

-Simulation de montages de projets sur les espaces précis.

12.2. Emploi dans le Domaine des Sports

Public concerné

-Jeunes toutes catégories et niveaux scolaires confondus.

Objectifs :

Relever la qualité de l'encadrement et de la prise en charge de l'activité sportive de l'activité sportive organisée dans le système compétitif (petites associations locales), récréatif ou de détente et de loisirs (association de quartier, initiation au sport, loisirs, sport...)

Contenu

-Emplois administratifs au bénéfice des structures du mouvement associatif.

-Emplois dans le cadre des travaux d'utilité publique qui, en matière de sport, peuvent se traduire par la participation à l'animation.

-Emplois entrant dans le cadre de projets d'amélioration de l'environnement, de loisirs de la vie communautaire et des aménagements sportifs.

13. Communication : « L'emploi par le sport »

13.1. L'emploi par le sport

Il est aujourd'hui communément reconnu que la situation générale en matière en matière d'emploi de jeunesse est fortement marquée par une très grande pression démographique à laquelle se greffe un phénomène de rejet scolaire aux conséquences considérables sur le plan économique et social. Dès lors, c'est dans l'objectif de prendre en charge cette question plus que sensible, que l'ensemble des secteurs ayant à charge les problèmes de la jeunesse sont mobilisés pour apporter leur contribution.

-Il s'agit en effet de s'ingénier à trouver des formules porteuses et efficaces à même de permettre d'envisager une issue positive à cette situation vécu comme un fardeau par la population juvénile des sans emplois. Ainsi, dans le champ du sport, le programme d'emploi pouvait s'inscrire dans les créneaux tels que :

*Les emplois administratifs au bénéfice des structures du mouvement associatif sportif.

*Des emplois d'animations au sein des structures d'animation des collectivités locales, d'associations sportives de quartiers, de handicapés ou de loisirs et au sein de centres et de salles de sport publiques et privées.

CHAPITRE : XIX

L'ANIMATION SOCIOCULTURELLE DANS LE DOMAINE DES VACANCES ET DES LOISIRS

1. L'animation socioculturelle dans le domaine des vacances et des loisirs

L'action socioculturelle a aussi comme cadre le centre de vacances ou de loisirs. Le public y est ici exclusivement mineur, puisque ces structures sont en droit d'accueillir des enfants en âge d'être scolarisés (souvent de 2½ ans à 18 ans). L'originalité de cette approche est d'amener les individus à sortir de leur milieu de vie quotidien. L'animation consiste en l'accompagnement d'enfants et de jeunes dans leurs projets de vacances et de loisirs, tant dans l'organisation de la vie quotidienne que dans la découverte de nombreuses activités.

1.1. Les différentes structures

La définition des centres de vacances et de loisir change. De nouveaux types de structures apparaissent : séjour court, séjour spécifique, accueil de jeunes. Les seuils minima en terme de nombre d'enfants et de nuit sont également modifiés Accueil de loisirs (anciennement Centre de loisirs sans hébergement).

- **Séjour de vacances** (anciennement Centre de vacances ou "colo").
- **Séjour court** (anciennement mini camps) qui ne doivent pas excéder trois nuits.
- **Séjour spécifique** réservé aux enfants de plus de 6 ans et dont l'objet est le développement d'activités particulières (séjours à dominante sportive par exemple).
- **Accueil de jeunes réservé** aux jeunes de 14 à 18 ans pour un effectif de 7 à 40 mineurs maximum.

1.2. Introduction

On parle d'animateur de formation ou animateur de groupe en formation lorsque l'enseignement ne se fait pas sur le mode descendant mais par une dynamique collective. On parle également de facilitateur. Quelque soit la taille d'un groupe, il est nécessaire. L'animateur doit en être le pilier. Il est celui qui va aider à la bonne marche du groupe durant les rencontres, sans lui, le groupe ne fonctionne pas comme il faut. Mais pour que ce rôle soit utile, il doit être reconnu par tous les membres du groupe comme tel, avec ces avantages et ses inconvénients.



1.3. Rôles de l'animateur de formation

Le rôle de l'animateur dans un groupe est capital. Il s'articule autour de différents points : l'exemple, la vision du but, l'organisation, le dynamisme, la participation, le pouvoir, la clarté des moyens et l'évaluation continue.

- **L'exemple** : l'animateur est l'exemple du groupe, il montre la voie à suivre. Les autres membres s'inspirent de son exemple pour communiquer, partager des informations, respecter la parole des autres.
- **La vision du but** : l'animateur se doit de définir les objectifs du groupe de travail avec précision et de toujours veiller à se tenir à ses objectifs. Il doit aider le groupe à identifier ses

besoins vis à vis de l'objectif final et à mettre en place une organisation pour l'atteindre. Il doit toujours replacer le débat dans le contexte de l'objectif final sans toutefois étouffer l'expression de points de vue différents ni la naissance de légers conflits s'ils sont constructifs et ne nuisent pas à l'ensemble du groupe.

- **L'organisation** : L'animateur de formation doit s'occuper de l'organisation du groupe en lui-même mais également de l'interaction avec l'environnement extérieur. Il doit donc non seulement assurer la mise en place et le bon fonctionnement du groupe, mais il est aussi responsable de toute la logistique et de l'organisation matérielle (location et emprunt de matériel...). De plus, si des personnes extérieures sont impliquées, l'animateur doit veiller à faire circuler les informations (dans les deux sens) et de leur répondre des buts et de la mission du groupe.
- **Le dynamisme** : l'animateur est d'une certaine manière l'âme du groupe. Il doit pouvoir anticiper les moments de faiblesse dans le groupe, motiver les membres à atteindre les objectifs, leur donner l'envie d'aller de l'avant en étant à la fois strict sur les buts mais flexibles sur les moyens.
- **La participation** : L'animateur a pour rôle de faire participer tous les membres du groupe de la même manière, ainsi ils peuvent tous apporter leur contribution et prendre des responsabilités. Cela passe tout d'abord par une égale répartition du temps de parole des différents membres. L'animateur doit les écouter tous avec la même attention, respecter leurs idées et faciliter leurs échanges (par des questions ou des suggestions par exemple). Si certaines explications peuvent prêter à confusion, l'animateur doit essayer de comprendre et de clarifier ces interventions. De même, si les discussions se dirigent vers des opinions politiques, religieuses ou philosophiques, l'animateur doit contrôler les propos des différents membres. Tout ceci est important car ce travail repose sur les efforts conjoints de tous les membres.
- **Le pouvoir** : L'animateur est un leader, il tient les rênes du groupe pour lui permettre de suivre le but visé. Cependant il doit malgré tout rester souple et permettre un certain partage du pouvoir si cela peut apporter au groupe. C'est à lui de prévenir et de régler les situations de crise, et ainsi maintenir le bon ordre du groupe. Pour cela, il définit les règles avec l'aide de tous les membres et s'assure de leur respect.
- **La clarté des moyens** : l'animateur du groupe en est son organisateur. Il va toujours chercher à optimiser la coopération entre les différents membres du groupe en donnant l'ordre du jour de la rencontre, les durées des différentes tâches et en y assignant des membres si il y a lieu.
- **L'évaluation continue** : l'animateur surveille la progression du travail du groupe en faisant un point sur les objectifs atteints et restants (résumé) et synthétise le travail en fin de rencontre.

Il réfléchit aussi aux moyens d'optimiser encore plus le fonctionnement du groupe. Ainsi l'animateur se doit de gérer le temps imparti à chaque tâche en fonction des objectifs atteints ce qui peut le pousser, selon les besoins à changer les objectifs.

1.4. L'École, pilier de l'éducation, n'est pas le seul lieu éducatif

L'éducation est globale et cette évidence mérite d'être rappelée. L'École est un des temps, des espaces et des acteurs de l'éducation avec la famille et les loisirs. L'objectif de réussite scolaire s'inscrit dans un objectif éducatif plus large qui vise le développement global et la socialisation de l'enfant et du jeune. Le temps libre est quantitativement plus important que le temps scolaire. La

réflexion éducative doit le prendre en compte. La Jeunesse au Plein Air défend et promet la qualité de l'éducation spécifique et complémentaire de l'École, qui se poursuit durant les temps péri et extrascolaires. Les activités de loisirs éducatifs des enfants et des jeunes contribuent à la réussite scolaire :

- en restaurant ou en fortifiant la confiance en soi, le sens et de nouvelles appétences pour des apprentissages scolaires
- en créant des dynamiques personnelles et collectives de réussite
- en instaurant une relation avec d'autres adultes éducateurs
- en créant des ruptures, des pauses dans les temps et les rythmes de vie
- en ouvrant vers des pratiques culturelles et sportives de loisirs

2. L'Animateur de centre de vacances

2.1. En quoi consiste ce métier ?

L'animateur ou l'animatrice encadre des groupes d'enfants ou d'adolescents de 4 à 18 ans pendant leur temps de loisirs. Il s'agit le plus souvent d'un emploi occasionnel. Il élabore en équipe un projet d'activités adaptées à l'âge et aux attentes des jeunes. Il peut être spécialisé dans une ou plusieurs techniques sportives ou culturelles : poney, randonnée, musique, théâtre, etc.

2.2. Dans quelles conditions ? Quels employeurs ?

L'animateur travaille en équipe mais il est souvent seul et responsable de son groupe. Il exerce toujours sous l'autorité d'un directeur. Dans un centre de loisirs, l'animateur exerce à temps partiel : après la classe, le mercredi et pendant les vacances scolaires. Dans un centre de vacances, les emplois sont saisonniers. Le rythme de travail est intensif, y compris les dimanches et jours fériés. L'animateur doit être disponible en permanence. La durée légale du travail ne doit pas dépasser 10 heures par jour. Les contrats de travail sont généralement à durée déterminée.

2.3. Jeunesse au plein air

Dans une société où le départ en vacances constitue un modèle social pour la majorité des enfants et des adolescents, ne pas partir représente une exclusion et une véritable injustice sociale : l'exclusion de la norme sociale que constitue le départ ; mais, surtout, la privation des apports indispensables qu'apportent les séjours collectifs. Les séjours éducatifs de mineurs sont des lieux d'apprentissage de la citoyenneté et du vivre ensemble. Ils contribuent à la construction d'une société plus solidaire et démocratique. Avec l'école, en complémentarité, ils permettent à l'enfant de grandir, d'éveiller sa curiosité, de se confronter à l'autre et aux règles de la vie en collectivité.

3. L'animateur : Une présence active de tous les moments

Coresponsable du projet pédagogique, pénalement responsable, l'animateur assure la sécurité physique, morale et affective de l'enfant. Disponible et à l'écoute, il veille à ne pas mettre l'enfant en situation d'échec, à respecter son rythme de vie et à lui donner toute sa place dans la notion de choix. Il respecte le règlement défini et le projet pédagogique, contrat moral entre l'organisme, les enfants, les parents, les partenaires et l'équipe d'encadrement. Il veille à l'ambiance, anime et rend agréables les tâches de la vie quotidienne et poursuit pendant le séjour l'action éducative des parents.

3.1. Devenir animateur

C'est proposer à chaque enfant et adolescent les moyens de se réaliser et de réaliser. C'est être référent et responsable dans les missions qu'il se fixe et qui lui sont fixées. C'est devenir militant des

actions mises en place en direction de l'enfance et de l'adolescence. C'est s'intéresser, s'investir et prendre position en référence aux options éducatives et au contexte socio-éducatif dans lequel gravitent l'enfant et l'adolescent.

3.2. L'animateur

Il considère les enfants et les jeunes dans leur présent et leur devenir. Il leur assure la sécurité physique, affective et morale. Il contribue à l'épanouissement de leurs personnalités, leur permet de développer leur potentialité et favorise la rencontre de l'individu avec le groupe. Par son écoute, ses attitudes, ses capacités techniques et pédagogiques, ses connaissances, l'animateur aide les groupes d'enfants et de jeunes à formuler et à réaliser leurs projets. Il est à l'origine d'un fonctionnement démocratique dans le groupe.

- Doit mesurer et prendre en compte les réseaux de relations dans le groupe.
- Doit formuler ou faire formuler des propositions adaptées à la situation du groupe.
- Doit imaginer et mettre en œuvre les moyens pédagogiques et techniques nécessaires à la réalisation de projets.
- Doit situer son propre rôle au sein de l'équipe éducative.
- Doit participer à la formulation, à la réalisation du projet d'animation et à l'évaluation de ses résultats, en concordance avec le projet pédagogique de la structure.
- Doit évaluer ses actions et choisir les moyens de se perfectionner.
- Doit être en capacité d'intervenir et d'agir sur un public enfant et adolescent en fonction de contextes géographiques, humains, matériels et financiers.
- Doit développer ses qualités d'écoute, de médiateur, afin de réguler et gérer les éventuels conflits.
- Doit adapter ses comportements et attitudes face au groupe.
- Doit connaître les actions des jeunes en direction de l'enfance et de l'adolescence, ainsi que le programme "Place de l'Enfant".

3.3. L'animateur devra être capable :

- D'assurer la sécurité physique, affective et morale des enfants et des jeunes.
- De proposer des activités diversifiées en tenant compte de l'âge des enfants et des jeunes, de leurs besoins et de leurs possibilités, de leurs conditions de vie et du milieu dans lequel ils évoluent.
- De mettre en place un projet d'animation en relation avec un projet pédagogique donnée.
- De proposer des activités en adéquation avec le projet d'animation réalisé.
- D'être à l'écoute des enfants et des jeunes pour leur proposer des activités en fonction de leurs demandes, de leurs souhaits.
- De s'exprimer au sein d'une équipe d'animation.
- D'adapter son expression orale et son comportement auprès des enfants, des équipes et des familles.
- De prendre conscience de ses manques et d'exprimer ses demandes en formation.

De connaître l'action des gens pour choisir d'agir avec eux pour l'enfance et la jeunesse

4. Les centres de vacances

4.1. Ses convictions :

- L'école, la famille et les loisirs sont trois temps composant trois acteurs complémentaires d'une éducation globale.
- L'éducation se prolonge pour tous, tout au long de la vie.

- Les loisirs et les vacances constituent des temps essentiels dans le développement de l'enfant. Ils sont source d'éducation, de plaisir, de découverte et de lien social.

4.2. Ses missions :

- Rendre effectif le droit aux vacances et aux loisirs des enfants et des jeunes, y compris en situation de handicap.
- Développer et promouvoir la qualité éducative des centres de vacances, des centres de loisirs, des classes de découverte et des autres pratiques de loisirs collectifs.
- Eduquer à la solidarité et à la citoyenneté.
- Impulser et valoriser les recherches sur les temps de vie de l'enfant.
- Assurer une expertise sur les politiques éducatives, depuis leur conception jusqu'à leur mise en œuvre.

4.3. Ses actions :

- Une campagne annuelle de solidarité
- L'opération « un million d'enfants de plus en vacances »
- Des études et des recherches sur l'enfant et le jeune
- L'organisation de colloques
- L'information sur la réglementation autour des centres de vacances et de loisirs avec le guide Enfants et espaces et un service juridique.
- Des formations auprès d'enseignants
- La publication d'une revue bimestrielle Loisirs Education

4.4. Objectifs

Nous souhaitons permettre à chaque Enfant et Adolescent de vivre pleinement des vacances épanouissantes en répondant à leurs différents besoins

Besoins spécifiques liés aux aspirations, loisirs et rythmes individuels des enfants et Adolescents

Besoins d'être autant que se peut acteurs de leurs loisirs

Besoins spirituels des Enfants et Adolescents

Besoins de prendre en compte leurs limites physiques et quelquefois leur pathologie

Favoriser l'acquisition d'une plus grande autonomie et des responsabilités

Besoins de se structurer, de poser des limites et de construire des repères

Besoins de créativité

Besoins de vivre en collectivité dans un esprit d'entraide où les différences sociales, raciales, physiques et des âges peuvent être enrichissantes. Travail sur le respect

Besoins d'une bonne hygiène et de se sentir en sécurité.

Les Séjours d'une ou deux semaines permettent aux enfants et en particulier aux plus jeunes de vivre un temps de vacances sans une coupure trop longue avec les familles. Ils répondent donc à un besoin réel spécifique aux aspirations et aux sensibilités de certains jeunes.

4.5. Objectifs des centres de vacances et de loisirs

1°) Dans le cadre de la mise en œuvre de la politique nationale de la jeunesse, le centre a pour mission d'œuvrer :

A la promotion et à la généralisation de loisirs éducatifs en faveur des jeunes

Au développement physique et intellectuel des jeunes.

A leurs formations politiques et idéologiques ainsi qu'à leur éducation religieuse.

A une meilleure connaissance du patrimoine historique et culturel national.

2°) En vue de la réalisation des objectifs énumérés ci dessus, le centre doit :

Organiser ou faire organiser par les jeunes, selon des méthodes appropriées des activités de loisirs éducatifs, notamment celles qui développent leur curiosité :

Scientifique et leurs facultés intellectuelles

Leurs sens du civisme

Du volontariat et de la vie collective



3°) Veiller à la protection et à l'amélioration de leurs santé par :

Le respect des règles d'hygiène individuelle et collective

Des activités physiques adaptées à la vie en plein air

Une alimentation saine suffisante et équilibrée.

4.6. Objectif par catégorie d'Age

1°) Les séjours sont organisés en considération de l'âge des participants :

1 Age : 8 à 12 ans :

Eveil de la pensée

Savoir-faire

Développement de l'esprit critique.

Participation à la vie du groupe

Participation à des tâches utiles

Utilisation des règles apprises

Découverte et maîtrise de l'environnement comme moyen permettant l'organisation de toutes activités.

1 – Age : 12 à 16 ans :

- Participation :
- Eveil des motivations savoir être
- Consolidation des acquis des deux (2) âges précédents
- Formation de l'esprit d'analyse auto prise en charge

Compte tenu de ces objectifs, l'organisation d'activités se fera en fonction des lieux et des Aptitudes de l'encadrement. Ceci étant, il y a lieu d'ajouter que le programme d'activités devra prendre en charge les besoins et ce en fonction des catégories auxquelles il s'adresse :

4.7. La Jeunesse au Plein air

« Les centres de vacances, c'est un espace d'aventure et de liberté »

La qualité du temps libéré pour les enfants dépend principalement du niveau économique des familles : il est donc de la responsabilité collective de mettre en œuvre les politiques d'aides au départ, sous le contrôle de l'Etat, afin de garantir une réelle cohésion et mixité sociale.

4.8. Impact Economique et Educatif des Colos et des Centres de Loisirs au Plan Local

Les colos et les centres de loisirs sont des acteurs du développement durable sur leurs territoires et participent à leur développement, leur cohésion sociale.

- Acteurs économiques, ils participent au développement économique de la région par leurs activités, leurs choix en matière d'achat de produits et de services.
- Acteurs du développement social et culturel : en favorisant les embauches au niveau local, ils permettent le maintien d'emplois directs et induits (écoles, services, commerces...). Ouverts sur l'extérieur, ils participent à l'animation des territoires.
- Consommateurs d'espace, producteurs de déchets, de pollutions... ils participent aux orientations politiques.

Ils peuvent aussi développer et promouvoir les activités physiques et sportives qu'ils gèrent (voile, escalade...) et concourir au développement sur site de ces activités, ouvertes aux établissements scolaires, aux familles et aux enfants du territoire.

Dans le cadre de la mise en œuvre de leur projet, ils font appel à des prestataires extérieurs culturels et sportifs. Ils concourent aussi au maintien des structures associatives et à la pérennisation d'emplois d'animation sur le territoire d'implantation.

Les colos et centres de loisirs peuvent s'impliquer aussi dans la vie publique et démocratique locale, être de vrais partenaires de développement locaux en participant.

* aux instances consultatives locales. N'oublions pas non plus, l'effet d'entraînement que peuvent jouer les colos. Après avoir découvert et apprécié un site, vouloir le faire découvrir aux autres, y retourner adultes avec sa famille... est une démarche fréquente.

4.9. Intérêts et Qualités des Colos et des Centres de Loisirs

Les vacances avec ses pairs : un moment clef du développement de l'enfant :

Les vacances collectives sont complémentaires de l'école et participent de l'éducation de tous les enfants. Elles sont un élément important de leur développement personnel, social et culturel. Elles permettent, dans une ambiance de détente et de jeux, de découvrir d'autres lieux, d'autres personnes, de nouvelles activités, de construire et de partager des projets avec les autres. L'enfant a besoin de confrontation avec d'autres pour construire sa personnalité, apprendre à comprendre le monde et se préparer ainsi à devenir un adulte actif, autonome, citoyen à part entière de la société dans laquelle il vit. Vivre au quotidien avec ses pairs et avec des adultes qui ne sont pas de sa famille aide au développement des capacités d'adaptation de l'enfant. Il est important que l'enfant qui passe une partie de ses vacances scolaires en centre de loisirs puisse aussi bénéficier d'un séjour en centre de vacances. Le centre de vacances et le centre de loisirs sont complémentaires.

Trois points centraux dirigent aujourd'hui l'action des colos :

- 1. La primauté de l'éducatif.** Les centres de vacances transmettent un certain nombre de valeurs et ne se cantonnent pas aux seules considérations sanitaires.
- 2. Evolution des activités.** L'offre de sorties se diversifie. La nuit des étoiles est devenue un moment incontournable en août. Des stages de plongée, d'équitation, de ski sont proposés. Ils permettent de renforcer l'intérêt des jeunes pour les activités scientifiques et artistiques.
- 3. Processus de socialisation** de l'individu. La colonie est un moment pendant lequel l'enfant se débranche de la télévision, d'Internet ou des jeux vidéo. Si les temps sont individualisés, l'objectif de socialisation n'est pas oublié au sein de la mini société qu'est le centre de vacances. Dans cette

optique, des vacances solidaires ont été développées pour faire rencontrer des jeunes venus de pays différents.

5. Centres de Vacances et de Loisirs

Le projet éducatif.

Le projet pédagogique.

Le suivi pédagogique des animateurs.

5.1. Le projet éducatif :

Le projet éducatif est le document essentiel pour l'organisation de tout centre. Il doit être le fruit d'une réflexion concertée entre l'organisateur et le directeur du centre. Ce document a pour objet de fixer les grandes orientations du centre en ce qui concerne :

- les objectifs éducatifs visés,
- les modalités générales de fonctionnement du centre,
- les activités possibles et réalisables,
- les moyens disponibles (humains, matériels, financiers).

Ainsi, le projet éducatif est constitutif d'un " contrat moral " passé entre l'organisateur, le directeur et son équipe. Le contrat s'enrichit d'autant que la participation des parents à la réflexion sur les objectifs éducatifs visés est effective.

5.2. Le projet pédagogique :

Le projet pédagogique est construit par l'équipe éducative.

Il est la concrétisation des orientations définies dans le projet éducatif. Il constitue une référence d'action et de positionnement pédagogique pour l'équipe d'animation. Il est la base commune d'action pour les animateurs et ne peut être construit sans qu'une réflexion préalable n'ait été menée sur :

- l'utilisation des installations et des espaces
- l'organisation des activités
- les modalités d'accueil et de vie des enfants.
- l'intervention de personnes extérieures à l'équipe d'animation.

À l'issue du centre, le prévisionnel (projet pédagogique) doit être confronté au réel (bilan effectif du séjour).

5.3. Le suivi pédagogique des animateurs :

Ce qui suit concerne en priorité les animateurs stagiaires, mais peut inspirer le directeur dans son rôle de responsable pédagogique envers tous les animateurs.

Évaluation des stagiaires

J'attire l'attention des directeurs de centres quant à leur rôle de formateur et d'évaluateur. Désormais tout directeur devra être en possession du certificat formation générale de l'animateur stagiaire sur lequel l'organisme de formation aura motivé sa décision quant à la validation de ce stage et adresse

des conseils relatifs à l'étape suivante du cursus. Le directeur devra passer un contrat de formation et d'évaluation avec l'animateur stagiaire. À l'issue du stage pratique, le directeur devra remplir le certificat de stage pratique avec circonspection et adresser des conseils pour la session de perfectionnement. Ce dispositif doit permettre de renforcer l'acte d'évaluation et assurer la cohérence et la continuité de la formation tout au long des trois étapes du cursus

Avant le début du stage pratique :

Lors de sa prise de contact avec l'animateur, le directeur doit lui expliquer clairement ce qu'il attend de lui. Durant l'entretien, il doit se faire une idée précise des motivations et du profil général de l'animateur. La participation de l'animateur à l'élaboration du projet pédagogique est essentielle. Outre qu'il favorise l'intégration dans une équipe ou la solidarité est la clef du succès,

Pendant le stage pratique :

Le début du stage pratique peut être déstabilisant et insécurisant pour l'animateur en formation. Le directeur doit veiller à le conseiller, le motiver et le responsabiliser dans les premiers jours de fonctionnement du centre. Au cours du stage, il est primordial de prévoir des temps formels pour faire le point avec l'animateur stagiaire. Enfin, le directeur doit avoir à l'esprit que la valorisation du travail et les progrès du stagiaire sont un élément fondamental de son perfectionnement.

En fin de stage pratique :

La fin du stage est le moment des bilans et de la clôture administrative du centre. C'est donc, pour l'animateur en formation, le moment de l'entretien d'évaluation finale sanctionné par la signature du certificat de stage pratique.

Le directeur veillera à éviter les jugements de valeur du type "bon stage" ou "comportement moyen" qui ne signifient rien sauf pour le rédacteur. Les conseils ou appréciations doivent porter sur les éléments qui sont ou ne sont pas maîtrisés par le candidat.

6. Typologie des centres de vacances et de loisirs

1°) Les centres sont classés en trois catégories selon l'âge des jeunes qu'ils reçoivent.

- Des centres pour enfants de 8 à 12 ans
- Des centres pour enfants et adolescents de plus de 12 ans à 16 ans révolus
- Des centres pour adolescents de plus de 16 ans à 18 ans révolus.

Sauf dérogation expresse accordée par le ministre de la jeunesse et des sports, un même centre ne peut recevoir simultanément des jeunes appartenant à deux catégories d'âge différentes.

6.1. Planning Prévisionnel D'activités (Mer –Montagne)

Le programme d'activités d'un C.V.L. varie en fonction de la tranche d'âge auquel il s'adresse d'une manière générale, les volets ci-après peuvent être prévus par toutes les catégories : Petits, moyens et grands.



1 / -Activités liées à la vie collective.

- 2 / -Activités physiques et de plein air.
- 3 / -Activités d'expression.
- 4 / -Activités scientifiques.
- 5 / -Activités d'inspiration scouts.
- 6 / -Activités ouvertes sur l'environnement.

Il appartient cependant au directeur et à son équipe d'arrêter le programme d'activités en tenant compte des facteurs suivants.

- La situation géographique du C.V.L.
- Les possibilités offertes par le milieu d'accueil.
- Les moyens matériels disponibles.
- Le moment de la journée.
- L'âge et l'effectif des enfants.
- Les locaux existants (superficie, nombre, équipement).
- Les besoins exprimés par les enfants.
- Les compétences des animateurs notamment en matière d'activités scientifiques et de scoutisme.

6.2. Activités liées à la vie collective :

Objectifs :

- Organisation de la vie du groupe.
- Réponse aux besoins individuels.
- Socialisation.
- Sécurité.

Activités :

- Participation aux tâches de la vie quotidienne.
- Service.
- Entretien.
- Organisation des activités.

6.3. Activités physiques et de plein air :

Objectifs :

- Développement physique et amélioration de la santé.
- Socialisation par l'éducation sportive, esprit d'équipe, solidarité.
- Initiation aux lois et règles et à leur application. -Initiation à quelques disciplines sportives.

Activités :

- Jeu de plein air.
- Grand jeu.
- Baignade.
- Promenade.
- Découverte de l'environnement.
- Pique nique.
- Compétitions sportives.
- Randonnées.



- Volontariat.
- Jeux sportifs.
- Rallye.
- Jeux de messages.
- Hand- foot- volley- pétanque.
- Sports individuels et collectifs en fonction des possibilités offertes par le milieu.



6.4. Activités d'Expression :

Objectifs :

- Donner à l'enfant la possibilité de s'exprimer et de communiquer.
- Développer chez lui le sens de la créativité.
- L'habituer au travail organisé.
- L'initier à la vie sociale.

Activités :

- Clubs artistiques : folklore, mime, théâtre, danse, chorale, décoration, réalisation *de costumes*.
- Travaux manuels dirigés et optionnels : fil tendu, poterie, tissage, peinture, sculpture sur bois etc.
- Montage : Ombres chinoises, diapositives, poétiques, de musiques, livre vivant etc..
- Veillées : Différentes veillées.
- Courriers : Coresponsable- parents, interclubs etc.
- Réunion des commissions : chargées des activités et taches de la vie collective.

6.5. Activités scientifiques :

Objectifs :

Satisfaire la curiosité de l'enfant et développer chez lui :

- L'esprit d'analyse et de synthèse et la pensée rationnelle : rigueur, précision, logique
- Le sens et le goût de l'expérimentation.
- Manipulation et utilisation correcte des instruments.
- Réalisation d'objets concrets.

Activités :

- Jardinage.
- Etude du milieu marin, forestier.
- Protection de la nature.
- Activités à base d'air, d'eau, de feu (montgolfière, moulin, à eau, station météo).
- Fabrication d'un pluviomètre, d'une girouette, de jouets animés de mouvements.
- Elevage, plantation, confection d'herbier, d'un vivarium, d'un aquarium.
- Collection de plantes médicinales.

6.6. Activités ouvertes sur l'environnement :

Objectifs :

- Connaissance du milieu ethnique, historique, géographique des structures politiques, Économiques et sociales.
- Education patriotique et religieuse.
- Formation culturelle.
- Intégration dans le milieu.

Activités :

- Enquêtes socio économiques à arrêter selon les possibilités offertes par le Milieu d'accueil.
- Chantiers de travail volontaire au profit du milieu d'accueil.
- Causeries politiques et religieuses.

Célébration des journées commémoratives. A caractère historique ou religieux).

05 juillet-

- **0 1er novembre**
- **20 août**
- **L aïd- Esseghir**
- **Mouloud –El nabaoui**

6.7. Les accueils collectifs de mineurs

Les associations, les municipalités et les comités d'entreprise sont les principaux acteurs de cette offre de vacances et de loisirs éducatifs. Ils proposent des accueils et des séjours déclarés auprès du ministère de la Jeunesse et des Sports. La mer, la montagne, la campagne restent des destinations de prédilection pour exercer de multiples activités comme la voile, les randonnées ou l'équitation mais aussi les courses au trésor, la découverte archéologique ou le théâtre.

Le choix de l'activité est déterminant pour partir mais, contrairement aux idées reçues, c'est davantage l'envie de partir avec ses « potes » qui prédomine. C'est bien des vacances, non !?

Parmi les accueils collectifs de mineurs, on peut distinguer :

***Les séjours de vacances pour enfants (6-12 ans)**

C'est « la colo ! ». Ces séjours développent des activités sportives de plein air, des ateliers à dominante artistique et des activités diverses à caractère culturel. Ils privilégient la découverte de l'environnement et la vie en collectivité. Les installations sont adaptées à la vie quotidienne et à la réalisation d'activités et de vie en groupe. Les animateurs sont attentifs à la place de chaque individu dans le groupe.

***Les séjours de vacances pour adolescents (13-18 ans)**

C'est le camp d'ados ! Les jeunes ont le choix entre plusieurs possibilités, le séjour dans un centre fixe ou différentes formules itinérantes, en France et à l'étranger. Objectifs : détente, loisir, aventure, découverte, épanouissement. Généralement une activité prédomine et l'ensemble du séjour s'organise autour de la vie quotidienne et les relations entre les jeunes. Le jeune devient acteur de son projet de vacances. Tout est une question d'ambiance et d'envie pendant une période clé : l'adolescence.

6.8. Phase de déroulement

- 1°) Dès le premier jour faire visiter le centre de vacances et ses alentours aux enfants
 - 2°) Faire ranger les valises ou cabas, donner à chaque enfant la possibilité de ranger :
Son linge, ses affaires personnelles (dresser l'inventaire du trousseau et le porter sur le Carnet de l'animateur.
 - 3°) Remettre à l'animateur l'argent de poche des enfants.
 - 4°) Constituer les groupes (si ce n'est pas fait avant).
 - 5°) Examiner attentivement les dossiers des enfants.
 - 6°) Procéder à la pesée, et aux mensurations des enfants, porter les résultats sur le dossier médical, ainsi sur le carnet de l'animateur.

 - 7°) Demander à l'infirmier (e) de notifier le plus tôt possible aux animateurs les régimes ou les précautions particulières à prendre pour certains enfants, ainsi que les horaires de visites veiller à ce que le registre d'infirmerie et de soins soit tenu à jour

 - 8°) Donner les consignes générales et les consignes particulières de sécurité à toutes l'équipe d'encadrement .Envisager un exercice d'évacuation d'urgence des lieux.

 - 9°) Préparer une trousse de médicaments pour les sorties.

 - 10°) Rendre une visite de courtoisie aux autorités locales.

 - 11°) Déclarer à l'assurance tout décès ou accident grave dans les 48 heures.

 - 12°) Donner à l'économiste l'effectif exact ainsi que la composition des tables.

 - 13°) Veiller à ce que les enfants soient bien installés au dortoir et prévoir l'installation du matériel des animateurs.

 - 14°) Noter toutes les transformations et aménagements éventuels à apporter.

 - 15°) Etablir une liste des achats complémentaires à faire.

 - 16°) Transmettre une correspondance aux parents et à l'organisateur pour les avertir que les enfants sont bien arrivés.

 - 17°) Envoyer très rapidement la liste exacte des enfants et de l'encadrement à l'œuvre Organisatrice et à la direction de la jeunesse et des sports de la wilaya d'accueil en mentionnant la liste des stagiaires à inspecter.

 - 18°) Communiquer la liste des adultes à la gendarmerie.
- A** -Les tâches quotidiennes
B -Au niveau des locaux
C -Les tâches hebdomadaires
D -Assister personnellement
E -Sur le plan comptable
F -Achat avec l'économiste
G -Les derniers jours
H -Phase de départ

6.9. Qu'est ce que L'auberge de jeunes ?

- C'est un établissement socio-éducatif, qui contribue au développement des voyages des échanges et du tourisme de jeunesse international.
- C'est aussi un carrefour de détente et de loisir pour les jeunes de toutes les nations, qui met à votre disposition :

Hébergement.

Restauration.

Activités.

Rencontre.

Les auberges de jeunesse, c'est l'accueil chaleureux dans le confort, la propreté, la sécurité et l'intimité .

6.10. Auberge de jeunesse

Les auberges de jeunesse fournissent pour une courte durée une location de chambre et des repas pour les voyageurs, ce qui est particulièrement encourageant pour les activités extérieures et les échanges culturels pour les jeunes. Une auberge jeunesse loue un lit (parfois un lit superposé) dans un dortoir et fait partagé des douches communes, des cuisines collectives ou individuelles.

7. Les centres de vacances et de loisirs

Les centres de vacances et de loisirs doivent être avant tout des lieux d'accueil, où chaque enfant, quelque soit son origine, son histoire personnelle ou familiale, ses difficultés est accueillie dans le respect de ses besoins et de ses rythmes.

Des personnes, essentiellement des animateurs et des directeurs volontaires participent à leur encadrement. Leur engagement, à coté de professionnels de l'animation, est en lui-même porteur d'une richesse. C'est le sens de l'éducation populaire qui considère que l'éducation est l'affaire de tous les citoyens et non l'affaire exclusive de quelques professionnels

7.1. Les centres de loisirs

Créés dans les années **1960**, les centres aérés répondaient alors principalement à un besoin de garde pour les enfants dont les parents travaillaient. Aujourd'hui, les centres de loisirs s'imposent comme un véritable espace éducatif complémentaire à la famille et à l'école. Accueillant plusieurs millions d'enfants, ils se sont diversifiés afin de mieux répondre aux besoins du public accueilli: centre de loisirs de proximité, accueil des préadolescents, accueil périscolaire...

7.2. Centre de loisirs: accueil et projets

Le centre de loisirs, lieu d'accueil

Dans le centre de loisirs, nous pouvons mettre en place un fonctionnement pour que chaque enfant trouve sa place, y soit reconnu comme un individu à part entière. La mise en place de groupes d'âge,

avec des animateurs référents et des lieux de vie spécifiques permet aux enfants de se créer des repères et de s'approprier leur espace.

Le temps d'accueil est un moment clé de la journée. Il permet à chaque enfant d'arriver et de s'inscrire dans le groupe à son rythme. Certains enfants arrivent en pleine forme, prêt à se lancer dans des jeux ou des activités collectives. D'autres, réveillés trop tôt parce que les parents doivent partir travailler, ont besoin de se retrouver au calme, de s'isoler, de finir de s'éveiller tranquillement.

Par ailleurs, il est clair que le centre de vacances est pour la plupart des enfants que vous sera confiée une expérience très particulière: rupture avec le milieu familial, nécessité de s'adapter à une collectivité souvent importante à l'intérieur de laquelle vous serez, du moins les premiers jours, un acteur essentiel. Les enfants éprouvent un sentiment d'insécurité qu'ils dominent plus ou moins vite et par rapport auquel votre attitude va jouer un rôle très important.

7.3. L'accueil des jeunes enfants

Les Jeunes enfants sont accueillis dans les structures de vacances et de loisirs de plus en plus tôt: dès 8ans en centre de vacances et à 6ans, voire de plus en plus en souvent à partir de 5ans en centre de loisirs. L'accueil des jeunes enfants supposent des conditions particulières afin que leurs besoins et leurs rythmes de vie spécifiques soient pris en compte. Les équipes d'encadrement, en s'appuyant sur la connaissance de ces besoins devront mettre en place un cadre assurant la sécurité affective du jeune enfant et lui permettant ainsi d'agir et d'acquérir progressivement une plus grande autonomie.

7.4. La vie quotidienne

Organiser une vie quotidienne de qualité en centres de vacances et en centres de loisirs afin de répondre aux besoins des enfants et de respecter leurs rythmes de vie

7.5. L'enfant acteur

Permettre à l'enfant de devenir acteur, c'est l'associer à l'organisation du lieu de vie (le centre de vacances, le centre de loisirs, l'école, l'association de quartier...). C'est lui permettre de vivre et d'agir avec d'autres enfants dans le cadre de projets où il puisse trouver sa place. Le rôle de l'adulte, de l'animateur, est d'accompagner l'enfant et non de décider de tout à la place de l'enfant.

7.6. Enfants et relations éducatives

L'enfant a besoin pour grandir, pour se construire, d'établir des relations avec d'autres enfants mais aussi avec les adultes qui l'entourent : parents, éducateurs... Etablir des relations éducatives est donc une partie importante du travail de l'éducateur, qu'il soit animateur, enseignant, éducateurs spécialisé...

7.7. L'activité de l'enfant

C'est en agissant que l'individu se construit. L'activité, et en premier lieu le jeu, permet à l'enfant de découvrir et de s'approprier son environnement, d'entrer en relations avec les autres, de s'exprimer. Le besoin d'activité est un besoin vital tout comme l'alimentation, le repos... Le travail de l'éducateur, c'est avant tout agir sur le milieu, l'aménager, l'enrichir pour que l'enfant y trouve de quoi agir. Dans ces pages, vous trouverez des textes de réflexion et des comptes-rendus autour de l'activité, des activités des enfants.

7.8. Favoriser les jeux de fiction

Les jeux de fictions sont les jeux où l'enfant, les enfants, jouent un personnage, une situation, une histoire qu'ils inventent en jouant. Ces jeux sont importants chez le jeune enfant (mais aussi chez l'enfant de 6 à 10 ans), car ils lui permettent:

- de reproduire des situations qu'il a vécues, peut-être difficilement, et ainsi mieux les saisir, mieux les comprendre (par exemple, la visite chez le médecin);
- de se mettre à la place d'une autre personne, de s'identifier à elle (c'est, par exemple la maman qui gronde le bébé mais cela peut être aussi un personnage imaginaire, comme une sorcière...)
- d'extérioriser ce qui est en lui, de libérer certaines pulsions, comme l'agressivité. (Il ne peut pas taper son copain, car c'est interdit mais il peut donner une fessée à son ours ou faire semblant de se battre avec ses copains);
- de développer son imaginaire et sa créativité, car dans le jeu tout est permis; on peut essayer sans la peur de se tromper, ou faire des choses impossibles dans la réalité. Les seules contraintes sont celles que se donne l'enfant (ou se donnent les enfants qui jouent ensemble).

7.9. Agir pour Les Droits de l'Enfant

" Les États parties s'engagent à respecter les droits qui sont énoncés dans la présente Convention et à les garantir à tout enfant relevant de leur juridiction, sans distinction aucune, indépendamment de toute considération de race, de couleur, de sexe, de langue, de religion, d'opinion politique ou autre de l'enfant ou de ses parents ou représentants légaux, de leur origine nationale, ethnique ou sociale, de leur situation de fortune, de leur incapacité, de leur naissance ou de toute autre situation. " Mais il reste un long chemin à parcourir pour que les droits qui y sont énoncés correspondent à la réalité vécue par les enfants, dans le monde

7.10. Idées – Débats

« Papa, j'aimerais aller en colonie de vacances ! »

« Faites les jeunes heureux, vous les faites meilleurs. »

Dans notre pays, durant les années 70 et 80, les colonies de vacances ont connu un appréciable essor. Certaines localités du littoral devenaient, pour la durée de l'été, de véritables regroupements de jeunes venus de toutes les régions du territoire. Les colons, filles et garçons, en tenues claires de couleurs gaies, envahissaient, lors des promenades et des sorties, les plages et les artères de la ville. Ces régions désertes durant l'hiver reprenaient vie : animation sympathique, kermesses, cris de joie, chants...

L'insécurité dans le pays dans les années 90 a vu leur nombre diminuer. Aussi, certaines entreprises publiques en faillite ont mis fin à ces séjours que leurs enfants savouraient chaque année avec avidité. Maintenant que la sécurité s'installe, verra-t-on ces lieux enchanteurs offrir leurs belles plages, leurs verdoyantes forêts, leurs magnifiques campagnes, leurs majestueuses montagnes à notre jeunesse assoiffée de loisirs sains ; avides de dépassement, de découvertes, d'évasion ?

7.11. L'enfant, les loisirs et les vacances

L'évolution rapide de notre société bouleverse, depuis des décades, les modes de vie et les comportements humains. Les méfaits d'une urbanisation anarchique, les rythmes scolaires épuisants, les programmes chargés, les difficultés et les inconvénients des transports, les nuisances de toutes sortes, provoquent en réaction, un besoin toujours accru de détente, de loisirs et de vacances. Le loisir apparaît comme l'un des grands phénomènes sociaux de notre temps.

1. L'enfant doit bénéficier d'une protection spéciale et de se voir accorder des possibilités et des facilités par l'effet de la loi et par d'autres moyens afin d'être en mesure de se développer d'une façon saine et normale.

2. L'enfant doit avoir toute possibilité de se livrer à des jeux et à activités récréatives qui doivent être orientés vers les fins visées par l'éducation. Aujourd'hui, plus encore que dans un passé récent, les activités socio-éducatives et sportives pratiquées pendant les temps de loisirs et de vacances sont un élément essentiel de l'éducation permanente.

L'éducation scolaire, la formation professionnelle, la formation permanente, l'éducation par les activités de loisirs, doivent constituer un tout cohérent. Elles représentent un facteur d'équilibre dont l'importance est fondamentale pour le développement de l'individu. Différentes de l'école, différentes de la famille, les collectivités de loisirs d'enfants et de jeunes participent à l'éducation.

7.12. Un besoin profond

Le loisir n'est ni oisiveté ni évasion, il est un besoin profond de l'individu qui doit pouvoir en poser librement pour lui-même et pour un temps dont il est au premier degré propriétaire. Si le besoin de loisirs et de vacances est perçu par l'ensemble de la population, c'est pour les enfants et les jeunes qu'il présente les plus d'actualité. L'organisation de ces temps libres, la mise en place de structures d'accueil revêtent un caractère d'urgence dont l'acuité est chaque jour plus évidente. Le loisir et les vacances, par l'importance grandissante qu'ils prennent dans la vie quotidienne de l'enfant, peuvent et doivent évoluer encore plus que par le passé, un rôle social de premier plan et particulièrement en matière de prévention et de protection

7.13. L'importance des centres de loisirs et des colonies de vacances

Partir en colonies de vacances, c'est aller à la découverte à la conquête d'un autre monde ! Les centres de vacances et de loisirs sont d'abord l'occasion de la détente et du repos. Ils sont aussi celle du libre choix, de l'acte volontaire. Toute la colonie devient « une ruche » heureuse et frémissante, ouverte en permanence sur le monde et sur la vie.

C'est le milieu historique et géographique qui offrira seulement la possibilité d'éveiller l'esprit de l'enfant de l'idée de passé, de chronologie, à l'idée du monde et d'environnement diversifiés. Les matières d'éveil seront une source d'intérêt, une réserve de thèmes dans laquelle on puisera pour motiver les activités dirigées, des enquêtes, des recherches individuelles ou collectives. L'enfant apprendra en même temps à regarder, à soutenir son attention, à se former par lui-même une représentation mentale ordonnée des faits et des choses, sens des vocations de loisirs désirables et de la culture permanente nécessaire.

7.14. Animation et Activités

Lever des couleurs accompagné de l'hymne national, petit déjeuner, rangement des lits (apprendre à faire son lit), chants, plage, sieste, travaux manuels, (ateliers divers : plâtre, dessins, découpage peinture...) promenade (découverte de la faune et la flore de la région, patrimoine archéologique,

domaine agricole, unité industrielle, musée...) veillées culturelles, veillées histoires, veillées théâtre, danses folkloriques, chants, chorales, bataille navale (jeu), soirée feu de camp avec chansons appropriées et contes.

Les jeux sur la plage consistent en la pratique d'exercices physiques de réchauffement avant d'entamer la baignade. Des mini jeux olympiques sont également organisés : course, saut, natation, football. Les médailles en plâtre sont confectionnées par les colons, or en jaune, argent en gris, bronze en noir. Des troupes folkloriques ou orchestres de la région sont invités aussi pour animer les soirées et la kermesse de fin de séjour. Par le jeu et les activités multiples qu'ils y pratiquent, les centres de vacances offrent à l'enfant et au jeune la possibilité d'expériences développées dans un milieu riche par le contact direct avec les activités de l'homme et des animaux dans leur milieu naturel.

Une des tâches prioritaires des animateurs du camp de vacances se trouve d'emblée définie : elle consiste à donner à l'enfant ce que lui permettra de saisir son univers, présent comme future, et cela grâce aux activités d'éveil. Il est encadré par des moniteurs compétents d'une grande expérience. L'activité de loisirs représente pour l'enfant et le jeune un banc d'essai de leurs possibilités et de leurs aspirations. Grâce à l'action des animateurs ayant une formation et une expérience solides (enseignants, éducateurs spécialisés jeunesse, étudiants pour la plus part) suffisamment jeunes pour être sensibles aux problèmes des jeunes et conscients des buts et des objectifs visés pour répondre à leurs attentes, à l'action aussi à l'encadrement (directeur, intendant, cuisinier, médecin, surveillant de baignade) que la colonie vit sa plénitude.

7.15. Préserver la jeunesse

Soustraire les enfants à la rue qui est le réseau d'influences néfastes qui enveloppent l'enfant de toutes parts, les exemples qu'il a sous les yeux, les paroles qu'il entend, les sentiments qu'il divine, les mœurs dont il s'imprègne, les habitudes qu'il contacte : fumer, chiquer, commettre furtivement des petits vols, l'attrait du gain facile, s'adonner à des jeux dangereux, s'exposer aux dangers de la route qui connaît actuellement une importante croissance de la circulation automobile...

Les vacances d'été voient la grande majorité de nos enfants livrés à eux-mêmes. C'est la rue qui les prend avec ses passants, ses incidents, sa vie qui n'est pas toujours bien édifiante, car c'est par une véritable endosmose qu'agissent «ces influences muettes ». Au cours de l'année scolaire, soustraire aussi les gamins à la rue en les confiant, après les heures de classe, à des œuvres périscolaires (activités sportives, artistiques, maisons de jeunes, centres de plein air...) devient une nécessité.

Ce qui atténuera le phénomène de la délinquance qui prend de l'ampleur ces derniers temps dans notre pays. Les centres de vacances méritent d'être multipliés et plus largement pris en considération. Dans l'ensemble des interventions scolaires et culturelles, ils occupent une place dont l'importance grandit et revendiquent à juste titre les moyens de leurs ambitions : accueillir tous ceux qui le désirent et tous ceux qui ne bénéficient pas de vacances. Ces centres de vacances et de loisirs, avec les diverses animations qu'on y pratique contribuent à donner et à garder chez l'enfant algérien :

CHAPITRE : XX

SANTE PREVENTIVE -JEUNES ET SENSIBILISATION CONTRE LES MALADIES ET LES FLEAUX SOCIAUX PAR LE LOISIR RECREATIF

1. Orientations Nationales

Les objectifs étant de :

- prendre en charge la santé globale ;
- améliorer la communication dans l'établissement ;
- améliorer la qualité de vie dans les établissements ;
- améliorer la sécurité : prévention du racket, de la violence ;
- développer l'accompagnement et l'écoute des élèves en difficulté ;
- encourager les initiatives des élèves en les responsabilisant ;
- développer la formation des délégués ;
- rappeler les droits de l'enfant, prévention de la maltraitance et du suicide.

1.1. Impulser une Politique de Prévention Globale

Cette politique prend en compte l'ensemble des paramètres géographiques, sociologiques, psychologiques et pédagogiques. Le groupe de pilotage rappelle la nécessité d'établir un véritable partenariat dans la réflexion et pour l'action. Les objectifs des comités doivent être de définir les profils de la population locale, de recenser les attentes et les besoins des différents partenaires et usagers ainsi que les moyens existant dans un lieu géographique précis, puis d'élaborer une stratégie commune d'action, de réaliser les projets qui en découlent et d'évaluer le degré d'adéquation de ces derniers au résultat attendu.

En conclusion,

Tout adulte de la communauté éducative, à la place qui est la sienne dans la mission qui lui est confiée, doit être :

- Attentif aux élèves ;
- Les respecter jusque dans leurs difficultés ;
- Les entendre ;
- Leur venir en aide.

1.2. But Prévention

Episodiquement, certains lieux se transforment en zones de « non droit » où des problèmes apparaissent rapidement (vandalisme, occupation massive par un type de population de jeunes, consommation d'alcool et de stupéfiants). A l'intérieur de ces périmètres, les jeunes dérangent les riverains. De plus ils mettent leur santé en danger. Afin d'atteindre les groupes d'adolescents et de jeunes adultes qui se rassemblent dans ces espaces, parcs publics, préaux ou autres lieux, une équipe de travailleuses sociales et de travailleurs sociaux hors murs intervient durant toute l'année, le soir, au moyen du Bus Prévention

Les objectifs de cette mission :

- entrer en contact avec les jeunes, assurer une présence et un accompagnement auprès des groupes ;
- mettre en place une présence éducative et préventive, créer des liens ;
- observer et connaître les besoins des jeunes;
- travailler en lien avec les autres acteurs et intervenants (assistants sociaux du secteur, conseillers sociaux des cycles concernés, agents municipaux, îlotiers de la gendarmerie, concierges, patrons de bistrot, commerçants).

L'action consiste à trouver une manière simple d'établir la relation (proposer des boissons non alcoolisées servies gratuitement), « occuper le terrain » en créant un espace convivial. Par cette présence régulière (plusieurs fois par semaine), ils peuvent assurer un suivi temporaire de certains jeunes, afin de les mettre en lien avec les personnes ou institutions à même de les aider à trouver des solutions à leurs problèmes. Ainsi, en réunissant leurs compétences, les intervenants permettent d'aborder diverses thématiques liées à la prévention.

1.3. But D'animation et de Prévention

Afin de compléter les prestations offertes par les autres institutions et associations des diverses régions, des dispositifs d'intervention sont activés dans les quartiers ou les communes. Ces actions consistent à faire circuler des bus aménagés avec du matériel d'animation et de prévention. Des animations particulières peuvent être organisées aux différents points de rencontre

Les objectifs de ces moments de rencontre sont :

- renforcer la confiance en offrant une écoute plus personnalisée,
- permettre aux adolescents de parler de leurs difficultés,
- faire émerger les motivations des jeunes et donner une impulsion positive à leurs projets afin qu'ils reprennent confiance en eux,
- aider les jeunes à définir leurs besoins, à chercher des ressources et des relais,
- orienter les jeunes afin de remédier à leurs difficultés en les soutenant dans la mise en place de projets individuels ou collectifs,
- distribuer du matériel de prévention.

Les équipes itinérantes se déplacent sur différents sites répertoriés, mettent à disposition des jeux, de la musique, du matériel de prévention.

Des informations sont diffusées dans le but d'orienter les jeunes sur l'ensemble des activités cantonales mises en place à leur intention (sport, natisme, concerts, camps, week-ends, etc.).

2. La santé des adolescents, à l'image de la société

La majorité des adolescents de 16 à 20 ans s'estiment en bonne santé et ont de bonnes relations avec leur entourage. Toutefois, une partie d'entre eux rencontrent des difficultés affectives et relationnelles où ont des comportements dommageables pour la santé.

2.1. Un réseau relationnel et social qui favorise la santé

Les jeunes s'adressent en premier lieu à leur famille et à leurs amis pour les questions qui les préoccupent dans le domaine de la santé, de la formation et des problèmes psychologiques. Ils se sentent en général acceptés, compris et ont confiance en leurs parents. Les filles communiquent cependant plus facilement que les garçons. A l'école ou au travail, la grande majorité trouve le climat

agréable et pense que leur professeur ou maître d'apprentissage leur fait confiance. La majorité des jeunes sont optimistes quant à leur avenir professionnel.

2.2. Besoin de santé des adolescents : le stress en tête de liste

Même si les adolescents se sentent dans l'ensemble plutôt bien dans leur peau, les maux de dos, de jambes, de ventre, de tête révèlent l'existence d'un malaise. Près de 50% des filles et 30% des garçons auraient besoin d'aide pour des problèmes de stress ; 35% des filles et 20% des garçons se sentent par moments suffisamment déprimés pour avoir besoin d'un soutien.

2.3. Une image de soi souvent détériorée

Les adolescents sont souvent peu satisfaits de leur image corporelle. Une forte proportion de filles rapportent des troubles du comportement alimentaire : régimes fréquents, crises de boulimie, vomissements auto induits. Cela pose la question de l'influence de la publicité et du culte de l'image, qui ne laissent plus aucune place à la diversité. Il faut aussi encourager les jeunes à redécouvrir le plaisir d'une alimentation saine et des activités physiques.

2.4. Violences agies, violences subies

La violence ressentie et rapportée par les jeunes ne semble pas avoir vraiment augmenté. Toutefois sa fréquence reste élevée : environ 18% des filles et 25% des garçons ont été victimes de vol, de violence physique ou de racket durant l'année précédente l'enquête. Près d'un cinquième des garçons et 6% des filles disent porter une arme sur eux à certaines occasions. Les pourcentages de tentatives de suicide sont considérables : environ 8% des filles et 3% des garçons rapportent au moins une tentative au cours de leur vie. En dehors de quelques initiatives isolées, notre pays reste en retard dans la prévention du suicide.

3. L'animation socioculturelle dans le domaine de la prévention

Dans ce domaine précis, l'animation socioculturelle joue un rôle fondamental de détection et d'orientation sociale dans les quartiers et dans les villes. Chaque individu prend alors conscience qu'il peut se construire, se développer par lui-même. C'est que l'animation socioculturelle propose de développer la société, les quartiers avec les outils mis en place par sa population. Elle est cet intermédiaire, ce fil conducteur qui veut rapprocher l'individu de sa propre culture, de la société dans laquelle il évolue. Enfin, l'animation socioculturelle offre des lieux où les personnes éprouvant des difficultés doivent pouvoir trouver écoute, aide, conseils, et orientation vers les appuis existants.

3.1. La vie affective des jeunes

Des jeunes sont également conditionnés par les séparations et les divorces de leurs parents qui ont inscrit, dans le cœur de leur vie psychique, la désunion et le manque de confiance en l'autre et parfois dans l'avenir. Les personnalités actuelles revendiquent l'autonomie alors qu'elles ne savent pas se séparer des objets infantiles.

Le problème est déplacé sur les personnes desquelles on se sépare dès qu'un problème se pose. De façon paradoxale, ils manifestent aussi une peur d'être rejetés et un besoin d'être rassurés sur l'image que les autres leur renvoient. Cette attitude est le résultat du type de vie familiale éclatée qui se développe en occident.

3.2. Les jeunes et les nouvelles influences idéologiques

L'effondrement des idéologies politiques au profit du libéralisme des sociétés marchandes et la montée de l'individualisme ont favorisé la dévalorisation du politique et du système de représentation

démocratique. Ce sont les revendications subjectives et sectorielles qui se sont substituées aux grands enjeux sociaux. En revanche, il faut noter que le politique se déconsidère aux yeux des jeunes générations lorsqu'il n'est plus capable d'avoir le sens de l'intérêt général. La valorisation du mariage, la famille composée autour d'un homme et d'une femme avec leurs enfants, l'école et l'éducation, la formation au sens de la loi civile et de la loi morale, l'insertion sociale et professionnelle des nouvelles générations, la qualité de l'environnement écologique, le sens de la justice et de la paix sont, parmi d'autres, des projets à promouvoir pour retenir leur intérêt dans la vie politique de la cité. Examinons l'influence de quelques mouvements d'idées sur les jeunes.

Prévenir le crime en investissant dans les familles et les collectivités

Milieu

Les jeunes doivent bénéficier du plus grand nombre de milieux possible dans lesquels ils pourront connaître le succès. Le milieu des loisirs est d'autant plus important pour les jeunes qui ne réussissent pas aussi bien ou qui ne sont pas aussi confiants dans leur milieu scolaire ou familial."

Moyens

3.3. Des programmes et des activités de loisirs supervisés

Enseigner les compétences sociales, nouer des relations de confiance avec les enseignants ou d'autres membres du personnel de l'école et offrir des possibilités de participer à des clubs de loisirs, à des clubs sociaux et à des clubs d'intérêts ainsi qu'à d'autres activités récréatives, voilà autant de moyens qui peuvent contribuer à empêcher les jeunes de faire partie de groupes de pairs asociaux ou déviants. En participant à des activités de loisir supervisées avec des pairs, les jeunes ont l'occasion d'apprendre, de pratiquer et d'être reconnus pour leur comportement social positif. Les écoles peuvent aussi favoriser les associations de pairs positives en recourant à des méthodes d'enseignement comme l'alternance études-travail et les méthodes de gestion de l'enseignement qui facilitent la formation de liens affectifs et réduisent le rejet par les pairs.

Exemples d'activités récréatives organisées à partir de l'école :

- clubs d'échecs, de philatélie ou d'informatique
- production d'une revue ou d'un annuaire
- comités chargés de l'organisation de danses, de campagnes de financement ou d'activités multiculturelles
- clubs environnementaux
- programmes d'adoption de routes

3.4. Equipe de Jeunesse Action

Programmes de prévention par des jeunes

Les collectivités doivent compléter les activités scolaires par des activités structurées, non structurées ou dirigées par des pairs comme les sports, les loisirs, les beaux-arts ou d'autres programmes. La nécessité d'une supervision par des adultes devrait être établie en fonction du genre et de l'emplacement de l'activité, ainsi que de l'âge et du niveau de maturité des jeunes participants. Des surveillants adultes efficaces peuvent enseigner aux jeunes comment organiser et diriger les activités. Dans le cadre de jeux de rôle, ils illustrent des compétences sociales et une collaboration positives et

ils aident les jeunes à élaborer et à respecter des règles qui rendront les activités agréables et sécuritaires pour tous et toutes.

Cependant, les activités récréatives n'apportent des avantages que si les jeunes et leurs familles s'en prévalent. Les responsables des programmes doivent s'efforcer de bien faire connaître leurs services. Les activités devraient correspondre aux intérêts des jeunes et être peu coûteuses ou gratuites pour que tous les jeunes qui le désirent puissent y participer. Des programmes doivent être offerts dans des endroits auxquels les jeunes et les familles sans moyen de transport peuvent avoir accès facilement. Les petites collectivités devraient mettre en commun leurs ressources en matière de loisirs pour éviter le gaspillage et le double emploi.

L'encouragement à la participation constructive

Les jeunes de partout souhaiteraient participer de façon plus constructive au règlement des questions qui les intéressent. Cependant, les systèmes, les programmes et les services ne sont pas prévus en fonction d'une contribution des jeunes. Les initiatives créées doivent faire appel à la participation des jeunes de manière à être utiles et efficaces et à satisfaire aux besoins de ceux-ci.

4. Santé

La thématique "Santé" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Planning familial
- Sida
- Promotion de la santé
- Santé communautaire
- Secourisme aux malades

4.1. Planning familial : aide, écoute et conseil

Activités

Accueil et information des jeunes et des femmes sur les différentes méthodes de contraception. Ecoute, orientation, et accompagnement des demandes d'interruption volontaire de grossesse. Attestation d'entretien social pour les femmes mineures. Accueil des femmes et des jeunes ayant subi des violences. Actions de prévention des violences sexuelles auprès des jeunes et des professionnels.

Action d'information, d'orientation et de prévention des MST et du Sida. Espaces de parole, pour les femmes, les hommes et les couples. Sensibilisation et prévention des comportements sexistes. Consultations médicales sur la contraception. La consultation, la pilule, et autres examens nécessaires sont gratuits, sans autorisation parentale, et anonyme pour les mineures. La gratuité est assurée pour les non assurés sociales. Avec une carte de sécurité sociale à jour vous pouvez bénéficier du ticket modérateur.



4.2. Sida

Le Mouvement mondial en faveur des enfants a axé ses activités sur les enfants et le SIDA et il organise aujourd'hui une « leçon de vie » dans le cadre de laquelle il encourage les écoles, les associations de jeunes et les grands groupes de presse écrite et audiovisuelle à insister davantage sur

les enfants dans leurs interventions contre l'épidémie du SIDA. La « leçon de vie » a pour but de donner à des millions d'enfants le moyen d'obtenir des informations au sujet du SIDA et de participer à la lutte internationale contre la maladie.

La prévention à l'ALS : Les Jeunes (ALS) association lutte sida

Objectif général

L'objectif général visé par nos actions de prévention en direction des jeunes et jeunes adultes est d'aller volontairement au contact de ce public, et de permettre à la fois un accès et un contact plus aisés entre les jeunes et les dispositifs de prévention, de dépistage et de soins.

Objectifs opérationnels

- Evaluer avec les jeunes l'aide et le soutien qui peuvent leur être apportés d'une part par des intervenants extérieurs à leur structure (Association de Lutte contre le Sida, planning familial, Centre de Planification et d'Education Familiale, médecins de ville, Centres de Dépistage Anonymes et Gratuits et autres intervenants de secteur...) et d'autre part par les référents internes de leur structure (médecine scolaire, personnel éducatif, infirmières, animateurs, éducateurs, assistante sociale, formateur, etc.)
- Développer et accompagner, dans l'espace scolaire ou la structure accueillant des jeunes, la mise en place d'un espace propice au dialogue et à la réflexion sur la sexualité et le Sida. Optimiser l'appropriation par les jeunes de messages de prévention.
- Développer la formation de personnes relais. Les jeunes et jeunes adultes restent un public prioritaire vers et avec lequel la prévention du VIH/IST doit concentrer une attention particulière face au relâchement des comportements préventifs identifié depuis plusieurs années lors de nos actions de terrain.

- Interventions de sensibilisation

- Permanences de proximité

Interventions de sensibilisation

Elles se déroulent dans des lieux de vie des jeunes tels que collèges, lycées, missions locales, foyers de jeune travailleurs, maisons de quartier, etc., auprès de groupes de 10 à 15 jeunes, mixtes ou non mixtes. La méthodologie et les moyens utilisés varient en fonction des demandes et les interventions peuvent prendre différentes formes :

- Discussion/débat autour d'une thématique donnée avec apport de connaissances supplémentaires
- Discussion/débat avec utilisation d'outils d'animation (par exemple photo langage, vidéos, mises en situation, etc.) et apport de connaissances à partir des images utilisées.
- Réponses à des questions écrites et anonymes
- Construction de séances d'information en lien avec une matière scolaire enseignée et/ou un projet d'établissement/professeur (travailler sur un argumentaire, pièce de théâtre, exposés, jeux de rôles, etc.) Participation à la vie d'un établissement sur des journées organisées par celui-ci (tenue d'un stand lors d'une semaine santé, animations ludiques lors d'une journée festive banalisée, etc.).

Permanences de proximité

Les permanences de proximité s'inscrivent dans le prolongement des interventions de sensibilisation et sont destinées à accueillir les jeunes, en entretien individuel ou collectif, dans un espace non stigmatisant et en dehors de tout jugement personnel. Ces espaces privilégient l'écoute de toutes les difficultés ou questionnements des jeunes sur la sexualité et les prises de risque.

4.3. La promotion de la santé à l'école

La promotion et l'éducation de la santé dans les écoles sont une priorité urgente. Assurer le droit à la santé et à l'éducation pour tous les enfants est la responsabilité de tous. C'est un investissement que chaque société devrait faire afin de générer et d'augmenter la capacité de création et de production de tous les jeunes et de leur offrir un avenir social, prospère et pacifique durable. L'Initiative définit trois stratégies¹.

La première concerne

L'éducation en matière de santé scolaire et de préparation à la vie active, orientée vers l'apprentissage et le maintien des capacités et des compétences qui facilitent la réalisation d'un niveau optimal de santé et de qualité de vie. Elle prend en considération les besoins particuliers des élèves à chaque stade de leur développement, en fonction de leurs caractéristiques sociales, culturelles et d'appartenance sexuelle, et est basée sur des valeurs positives qui renforcent les compétences et les préparent à la vie.

La deuxième concerne

La création d'environnements sains et de soutien, orientés vers le développement et l'amélioration des capacités de l'école à créer et à maintenir des environnements favorables à la santé et à l'apprentissage. Elle comprend la mise en place d'installations sanitaires et l'approvisionnement en eau potable; des environnements propres et des structures solides, sans risque d'accidents; des réseaux de soutien pour créer des environnements psychologiques sains et sans risques, sans violences physiques, verbales et /ou psychologiques; la formation des enseignants; la promotion de la santé; et des activités individualisées visant à promouvoir la santé dans les associations de parents d'élèves et les organisations communautaires.

La troisième concerne

La création de services de santé adéquats et de programmes alimentaires et de nutrition ainsi que la promotion de la vie active. Elle renforce la relation entre le personnel scolaire, l'équipe chargée de la santé et les intervenants clés des autres secteurs pertinents, ainsi qu'une meilleure compréhension des rôles de chacun et leur capacité à s'entraider. Elle met l'accent sur l'épanouissement des écoliers et vise à détecter, prévenir et aborder, de manière satisfaisante et opportune, les problèmes de santé, y compris les facteurs de risque et les comportements et conditions nuisibles pour la santé. Elle encourage l'adoption et le maintien de modes de vie sains, y compris une alimentation saine et un mode de vie actif.

Jeunes & Bien-être

Les études qui portent sur la santé des jeunes mettent en évidence leur vulnérabilité. Elles montrent l'importance des traumatismes liés aux accidents chez les jeunes de 15 à 24 ans ainsi que des symptômes évocateurs de leur mal-être physique et psychologique. Les jeunes considèrent la consommation de produits comme un moyen de s'identifier à un groupe, d'entrer en relation avec les autres, de s'affirmer par rapport aux adultes, de transgresser les règles, etc.... Etablir un dialogue avec

les jeunes s'inscrit dans une démarche centrée sur la personne et non sur le produit. C'est-à-dire, une démarche qui tient compte de la globalité et des besoins de la personne et qui encourage son expression et sa participation.

Comportements de santé

DONNEES SUR LES JEUNES ET LEURS COMPORTEMENTS DE SANTE

Les études qui portent sur la santé des jeunes mettent en évidence leur vulnérabilité. Elles montrent l'importance des traumatismes liés aux accidents chez les jeunes de 15 à 24 ans ainsi que des symptômes évocateurs de leur mal-être physique et psychologique. Les conduites à risques pour la santé sont d'autant plus présentes que les jeunes fréquentent un enseignement peu valorisé ou sont en décrochage scolaire. Les jeunes considèrent la consommation de produits comme un moyen de s'identifier à un groupe, d'entrer en relation avec les autres, de s'affirmer par rapport aux adultes, de transgresser les règles, etc....

Jeune...

Il existe bien des définitions autour de l'adolescence. L'adolescence serait : "la phase de transition dont la durée dépend à la fois du jeune lui-même, des projections qu'il reçoit des adultes, et de ce que le groupe social lui fournit comme contenance et limites d'exploration". Selon Philippe JEAMMET, psychanalyste et psychiatre pour adolescents et jeunes adultes. L'adolescence serait un carrefour entre le monde de l'enfance et celui de l'adulte, entre la problématique individuelle, la problématique sociale, avec l'autre face des deux, la famille. Apparaissent à l'adolescence toute une série d'états et de phénomènes aussi divers les uns que les autres :

- 1 Des contrastes entre l'impression d'être invulnérable et un manque de confiance en soi ; entre la prise de risques (tentative d'essais de quelque chose d'inconnu ou d'interdit) et la non réflexion des conséquences (positives ou négatives) qui peuvent en résulter,
- 1 le réinvestissement des énergies conflictuelles dans des activités variées (physiques, intellectuelles, artistiques).
- Ce phénomène peut également s'illustrer par l'accomplissement d'exploits de toutes sortes afin de se faire remarquer par ses copains,
- 1 la difficulté de se défendre contre le stress,
- 1 un état plus ou moins dépressif.

La fin de l'adolescence marque l'aboutissement, la « mort » de l'enfance pour la « naissance » de l'adulte. Elle débute, en général, entre 17 et 21 ans chez les individus des deux sexes.

... santé...

D'abord définie en négatif par rapport à la maladie, la santé recouvre à l'heure actuelle, des notions de bien-être et d'adaptation à l'environnement physique et social. De plus, elle véhicule une vision globale et multidimensionnelle de l'homme.

Aussi, s'intéresse-t-on de plus en plus aux déterminants de santé tant génétiques que liés à l'environnement et aux modes de vie.

Ces déterminants sont, par exemple :

- la recherche de l'identité,
- la possibilité d'affronter les difficultés et de trouver des solutions,
- l'entrée en relation,
- la recherche de l'équilibre,
- le soin du corps,
- le développement de l'esprit critique,
- la prise de parole,

et comportements

A partir de l'adolescence, le jeune va adopter une série de conduites les unes, dites « **saines** » et les autres dites « **à risques** ». Lorsqu'il adopte l'un de ces comportements, c'est souvent dans le but d'obtenir un plaisir immédiat. En effet, les jeunes, et particulièrement ceux issus de milieux sociaux défavorisés, ont du mal à se projeter dans l'avenir. Les jeunes adopteraient des conduites à risques de manière souvent consciente, en sachant qu'elles pourraient leur occasionner des conséquences négatives. Toutefois, le jeune peut entreprendre ce type de conduite « pour voir ce qui se passe » pour savoir ce que ça fait ».

C'est pourquoi, il nous faut distinguer deux types de conduites « à risques » :

- les conduites dites « **raisonnables** » dans la mesure où elles sont structurantes et permettent à l'adolescent de découvrir l'environnement qui l'entoure et ses propres possibilités. Ce sont celles de l'essai.

- les conduites dites « **non raisonnables** » parce qu'elles sont destructrices. Ce sont celles du risque. On peut classer dans ces conduites « à risques » : la consommation d'alcool, de stupéfiants, le tabagisme... mais aussi la tentative de suicide, l'isolement...

Conclusion

Il existe beaucoup de facteurs susceptibles d'influencer le jeune dans ses comportements de consommation. Ils sont multiples et spécifiques selon chaque individu. C'est pourquoi, il est essentiel de travailler avec la collaboration des jeunes. Il semble également nécessaire de travailler sur différents déterminants comme l'estime de soi, l'image de soi, les relations avec les autres, avec l'environnement...

4.4. Stratégie de promotion de la santé

SEPT DIMENSIONS À LA RENCONTRE DES BESOINS DES JEUNES

Une approche globale

Pour le jeune en chemin vers son autonomie, la consommation de tabac, d'alcool ou autres assuétudes n'est pas nécessairement perçue comme un problème prioritaire pour sa santé et sa motivation au changement est souvent différée dans le temps. Une action de promotion de la santé centrée sur la personne et non uniquement sur le produit, peut dès lors aider le jeune à effectuer une réflexion sur son mode de vie, par exemple sa consommation tabagique, et à trouver d'autres réponses à son mal-être ou à ses difficultés. Proposer une approche centrée sur l'individu et non sur le produit, c'est lui permettre de s'exprimer, c'est aller à la rencontre de son cadre de vie, de ses besoins et lui donner un lieu d'écoute.

Cette approche s'articule autour de sept dimensions :

- trouver son équilibre
- construire son espace
- entrer en relation
- chercher son image
- surmonter les obstacles
- avoir de grands rêves

- s'échapper au quotidien

Les jeunes se sentent concernés s'ils peuvent comprendre et réfléchir à leur santé à partir de situations qu'ils vivent aujourd'hui ; sachant que les décisions qu'ils prendront vont influencer leur vie, leur futur et leur bien-être.

Une approche centrée sur les besoins

Pour construire son espace, c'est le besoin de sécurité qui est pris en compte, il correspond à la certitude d'avoir un abri matériel où dormir et se reposer, sans crainte des agressions extérieures. Ils concernent aussi les habitudes prises dans un environnement physique et humain connu et rassurant, ainsi que le désir de posséder un certain espace vital et personnel. Chercher son image et surmonter les situations contribueront à aborder le besoin d'estime de soi qui a deux origines :

La première est externe

Et s'établit sur les réactions favorables et gratifiantes de l'entourage immédiat, puis d'un groupe social plus large : réussite scolaire, récompenses, évaluations positives, bonne réputation, célébrité.

La deuxième est interne

Elle provient de la conscience de la personne elle-même, qui ne dépend plus des autres pour s'évaluer objectivement et se reconnaître comme estimable.

4.5. Santé communautaire

Introduction

La santé communautaire implique "une réelle participation de la communauté à l'amélioration de la santé. On peut parler de santé communautaire quand les membres d'une collectivité, géographique ou sociale, conscients de leur appartenance à un même groupe, réfléchissent ensemble sur les problèmes de leur santé, expriment leurs besoins prioritaires et participent activement à la mise en place, au déroulement et à l'évaluation des activités les plus aptes à répondre à ces priorités".

L'équipe de santé communautaire offre les services suivants :

- » Clinique de prélèvement sanguin au centre de santé et à domicile.
- » Clinique de vaccination aux enfants âgés de 2 mois à 15 ans et aux personnes âgées.
- » Visites et soins à domicile par les infirmières pour les personnes atteintes de maladies chroniques, à la suite d'un accouchement, d'une hospitalisation et pour les personnes âgées;

» Information, prévention et promotion de la santé dans divers milieux :

- en milieu scolaire
- Garderie
- Centre de la petite enfance
- Maison des jeunes
- Comité des aînés
- » Consultations individuelles et ateliers de groupe en périnatalité;
- » Consultations postnatales à domicile ou au Centre de santé;
- » Clinique jeunesse (consultation, information et référence) :
 - Sexualité et contraception
 - Relations sexuelles non protégées
 - Maladies transmises sexuellement
- » Service de soutien à domicile à court ou long terme assuré par des auxiliaires familiales et des aides à domicile.

- Informations
- Références aux professionnels
- Soutien à la clientèle dans leurs demandes de services non assurés
 - » Programme de suivi systématique pour les personnes atteintes de diabète.
 - » Différents cours et ateliers sur divers thèmes.
 - » Soutien à l'hygiène du milieu en collaboration avec le représentant en santé communautaire.
 - » Prêt de matériel de documentation : livres, vidéos, autres.
 - » Prêts d'équipements (siège d'autos pour bébés).
 - » Service de consultation en nutrition soit individuellement ou en atelier de groupe.

Organisation de l'apprentissage

Dans le domaine de la **Santé communautaire**, il est recommandé d'utiliser une approche fondée sur « l'apprentissage par la pratique ». Le rôle du personnel enseignant sera essentiellement celui de guide et de partenaire dans le processus d'apprentissage. La formation de petits groupes est un bon moyen de favoriser l'apprentissage par la pratique et par la découverte. De petits groupes permettent aux élèves de participer activement à leur apprentissage et de développer l'habitude d'un apprentissage indépendant et responsable. Pendant que les élèves travaillent en petits groupes, ils pourront partager l'information, résoudre des problèmes, arriver à un consensus et s'entraider à apprendre le contenu et les méthodes du module.

La sécurité lors des excursions/visites/stages

Les excursions/visites/stages sont recommandés et devraient être une partie importante de l'enseignement et de l'apprentissage tout au long du domaine de **Santé communautaire**. Une des considérations majeures, lors de la planification de ces activités, devrait être la question de la sécurité. Le personnel enseignant et les élèves devraient s'adonner à des activités qui sont en rapport avec leur niveau de formation et de compétence. Les élèves devront avoir un appui pédagogique et une bonne supervision en tout temps.

4.6. Secourisme aux malades

École primaire

4.6.1. Un enjeu pédagogique et éducatif

Le dispositif "**Apprendre à porter secours**" a pour objectif de sensibiliser les enseignants en tant que citoyens et pédagogues afin de leur permettre, après une formation préalable, d'effectuer les premiers gestes de secours et d'intégrer cet enseignement dans un projet interdisciplinaire conformément aux programmes de leur classe. La progression proposée aux élèves tient compte de leur développement cognitif et psychomoteur ainsi que de leur rythme d'accès à l'autonomie.



Secourisme

Secourisme, ensemble des techniques et des mesures mises en œuvre en urgence pour venir en aide à un malade ou à un accidenté, et qui peuvent être apprises et appliquées par des personnes autres que les professionnels de la santé.

4.6.2. Les objectifs du secourisme sont multiples :

Protéger le blessé d'une source de danger ; alerter les secours spécialisés ; effectuer les premiers soins permettant de soulager la douleur et l'anxiété, et d'empêcher l'aggravation de l'état de la victime, dans l'attente d'une prise en charge médicale plus appropriée. Dans les cas extrêmes, ces premiers soins peuvent sauver la vie de la personne secourue.

Protégé- Alerter

Devant un accident, un malaise, une catastrophe, le secouriste doit connaître un ensemble de gestes simples et efficaces qui lui permettront de maîtriser la situation en quelques secondes pour soulager leurs souffrances ou, sauver la ou les victimes, d'une mort certaines. Il évalue la situation rapidement, sans précipitation, s'il y a des témoins c'est lui qui prend l'initiative en se faisant aider ainsi il peut agir efficacement et empêcher les gestes néfastes que les témoins biens influencés mais incompetents.

4.6.3. Secourisme de Masse

Le C R A (croissant rouge algérien) intervient en tant que partenaire au double plan de la diffusion de l'enseignement du secourisme de masse et de la formation d'équipes spéciales à l'effet de » démultiplier les moyens de secours des pouvoirs publiques » par l'initiation aux gestes de survie, notamment en cas d'accidents de la route et ou de travail et d'accidents **liés à la pratique d'activités de loisirs.**

Ensemble des techniques et des Mesures

- Présentation
- Principes Généraux
- Asphyxie et Arrêt respiratoire
- Arrêt Cardiaque
- Perte de Connaissance et Coma
- Hémorragie
- Intoxication et Ingestion de Produits caustiques
- Brûlures
- Insolation et coup de chaleur
- Entorse et fracture
- Morsures de serpents

4.6.4. Secourisme Préparation

- Techniques de prévention et de sécurité
- Prévention d'accident
- Alerte des secours publics
- Examen de l'accidenté
- Premiers secours
- Surveillance
- Les détresses respiratoires
- Les hémorragies externes et internes
- La transfusion sanguine
- Les plaies
- L'infection des plaies et la prévention
- Armoire ou trousse de secours
- Brûlures
- Bandages
- Fractures et déchirures



5. Lute Contre les Fléaux Sociaux

5.1. Sensibilisation contre les maladies et les fléaux sociaux par le loisir.

Introduction

1°) L'exclusion du système scolaire et l'absence d'orientation et de prise en charge mettent le jeune en vacances illimitées. ce temps libre qu'il ne pas gérer, puisque ni la famille, ni l'école ne lui ont appris à le faire de façon **CREATIVE ET CREATRICE**, devient un temps vide et engendre pour le jeune qui le subit le désœuvrement l'ennui et le sentiment d'inutilité.

2°) Ce vide existentiel s'accompagne d'une forte angoisse et pousse le jeune vers la rue, dernier espace à l'accueillir. Il va ainsi grossir les rangs des désœuvrés qui tenteront, ensemble, d'exprimer leur désarroi. Le groupe devient alors un refuge dans lequel il va trouver plusieurs avantages.

3°) Une identité de groupe qui va compenser son manque d'identité sociale.

4°) Une sécurité qu'il ne trouve nulle par ailleurs.

5°) Sentiment de ne plus être seul à souffrir.

6°) Sentiment d'être compris, et par là même accepté.

7°) Sentiment d'être fort, puisque le groupe donne le courage de faire des choses que l'on ne peut pas faire si l'on est seul.

8°) Le non suivi et l'absence d'actualisation de la politique d'insertion de ces marginaux exposent à plusieurs danger.

9°) Récupération de ces jeunes désemparés par des groupes politiques qui leur règlent leur problème identitaire.

10°) Récupération par des réseaux économiques informels (trabendistes).

11°) Consommation de drogues diverses

12°) Alcoolisme.

13°) Délinquance sous toutes ses formes :

-Vol -Violence -Prostitution

5.2. Les Objectifs

- Cerner les fléaux.
- Etablir des mécanismes permettant de mettre un terme à la propagation de ces fléaux.
- Offrir des possibilités aux jeunes ayant des problèmes d'insertion sociale.
- Alerter l'opinion publique sur les dangers causés par ces fléau

5.3. Méthodes et Moyens

- Organisation des rencontres-débats, conférences, journées d'étude rencontres nationales et internationales
- Compagne d'information et de sensibilisation
- Célébration de la journée internationale de la santé (**le 07 AVRIL**)
- Célébration de la journée mondiale sans tabac (**LE 31 MAI**)
- Célébration de la journée mondiale contre la toxicomanie (**le26juillet**)
- Célébration de la journée mondiale des diabétiques (**LE 13 NOVEMBRE**)
- Célébration de la journée mondiale du SIDA (**LE 01 DECEMBRE**).
- Célébration de la journée mondiale des **HANDICAPES (le 03 DEC)**.
- Célébration de la journée mondiale contre le **CANCER, le 04 Février**

5.4. Mesure de Lutte Contre les Fléaux Sociaux

Action du Secteur

- Accélérer la mise en place des cabinets santé jeunes.
- Réfléchir à une stratégie de communication sociale.
- Donner aux cellules d'écoutes des (**C.I A.J.**), animées par des psychologues tous les moyens nécessaires pour participer efficacement à la lutte contre les fléaux sociaux.

Dans ce Cadre il Convient :

1°) D'organiser des campagnes d'information et de sensibilisation qui s'inscriront dans la durée. Ces campagnes doivent être préparées avec un grand sérieux par des spécialistes la communication et utiliser tous les canaux d'information existants.

2°) Organiser des journées d'études et d'information en direction des parents et des éducateurs.

3°) Réhabiliter la pratique du sport.

4°) Réfléchir à une **POLITIQUE DE LOISIRS**.

Tous les observateurs s'accordent à dire que dans le domaine des fléaux sociaux, l'Algérie est encore au stade expérimental.

5°) IL nous appartient de faire en sorte que ce stade ne soit jamais dépassé, pour cela aucun effort ne doit être ménagé, aucune action ne doit être négligée pour mener une lutte implacable contre les différents fléaux et gagner la bataille

6. Les jeunes soumis aux fléaux sociaux ayant une relation avec la santé physique où psychique de la jeunesse.

6.1. Le programme de prévention de la toxicomanie

Le programme de prévention de la toxicomanie contribue à réduire les dommages associés à la surconsommation d'alcool et de drogue en agissant sur ce qui risque de mener à l'abus de ces substances. L'intervention vise principalement la promotion de saines habitudes de vie, l'éducation, la prévention et le traitement. Le programme offre à la population des activités qui se veulent une alternative à la consommation abusive et présente des ateliers éducatifs en milieux scolaire et communautaire.

6.2. La Toxicomanie

1°) L'abus de drogues est d'abord un phénomène qui a ces racines dans le vécu de chaque individu toxicomane, la lutte contre ce fléau nécessite une coordination étroite des différents secteurs de tous les niveaux.

2°) On distingue généralement plusieurs catégories :

- Les opiacés (Opium, Morphine, Ha Irène). Les Hallucinogènes
- (Le LSD2S).
- Les cannabis (Résine de cannabis, huile de cannabis.)
- Les stimulants (Cocaïer, Kathy, Amphétamines.)
- Les déprimeurs (Les barbituriques, les tranquillisants.)
- Les drogues à respiré (Les colles, diluant à colle, les solvants.)
- L'alcool éthylique, l'alcool méthylique).



3°) La base tout effort de prévention doit viser à sensibiliser, à informer et éduquer les jeunes de méfaits de la drogue.

Quelle est la solution ?

- La prévention au niveau des écoles, lycées.
- La prise en charge des problèmes de la jeunesse.
- Créer des outils pédagogiques multiformes destinés aux professionnels de la santé et aux acteurs sociaux concernés.

6.3. Contrôle du tabagisme

Cette épidémie causée par les humains se comporte comme les maladies infectieuses disséminées par un vecteur. Toute personne consacrant sa carrière à la prévention est assurée de faire face tôt ou tard à ces problèmes de santé dus au tabagisme. Les cours du champ thématique en contrôle du tabagisme visent à doter les étudiants d'une solide maîtrise de tous les paramètres critiques



permettant de contribuer à l'éradication de ce fléau en l'espace d'une génération.

6.4. Tabagisme

Le terme tabagisme caractérise la consommation de tabac en général. Il est le plus souvent utilisé pour désigner le comportement des personnes dépendantes du tabac. Le tabagisme est parfois spécifié tabagisme actif par opposition au tabagisme passif, qui est l'inhalation involontaire de la fumée (dite secondaire). Première illustration du tabac **en 1571**

Tabac

Le **tabac** est un produit manufacturé élaboré à partir de feuilles séchées de plantes appartenant au genre botanique *Nicotiana* (famille des Solanacées), originaires d'Amérique du Sud, dont la plus importante est le tabac commun (***Nicotiana tabac***). Le **tabac** est consommé principalement pour être fumé sous forme de cigares ou de cigarettes, ou à l'aide de la pipe, mais il peut aussi être prisé ou chiqué. L'usage du tabac est motivé par les effets stimulants de la nicotine et s'est largement répandu dans le monde entier à la suite de la découverte de l'Amérique.

6.5. Le tabac et le tabagisme

Pourquoi est-il Dangereux de Fumer ?

1°) Pendant longtemps, on n'a pas su qu'il était dangereux de fumer.

Aujourd'hui, on connaît les dangers du tabac. Très vite, le tabac donne mauvaise haleine, abîme les cheveux et les dents, diminue le goût et l'odorat. Comme il limite l'apport d'oxygène au cerveau et aux muscles, il diminue aussi les capacités sportives et peut provoquer des maux de tête.

2°) Fumer augmente le risque de développer de nombreuses maladies : des maladies du cœur et des artères (on parle de maladies cardio-vasculaires) et des cancers (cancer du poumon, de la langue, de la gorge, de l'estomac ou encore de la vessie).

3°) Le tabac "Non-fumeuse particulièrement mauvais pour les femmes enceintes (le bébé risque de naître trop tôt ou trop petit), ainsi que pour les femmes qui prennent la pilule (il existe un risque de formation de caillots dans les veines et les artères, et les risques de cancer du sein sont augmentés).

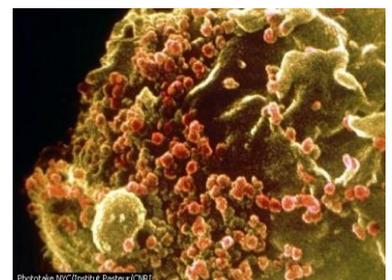
4°) À terme, le tabac diminue l'espérance de vie des fumeurs de 8 ans en moyenne ! Environ 1 fumeur sur 2 doit s'attendre à mourir d'une maladie liée au tabac.

6.6. Poumon Cancéreux d'un Fumeur

1°) L'alcool a des effets toxiques et sédatifs sur l'organisme qui, combinés à une mauvaise hygiène et une mauvaise alimentation pendant une durée prolongée, peuvent entraîner des complications

2°) Les cas graves demandent souvent une hospitalisation. Les effets sur les fonctions importantes de l'organisme sont cumulatifs et comprennent une large gamme de troubles du système digestif, comme des ulcères, des inflammations du pancréas et des cirrhoses du foie.

3°) Les systèmes nerveux central et périphérique peuvent être



irréremédiablement lésés. Des évanouissements, des hallucinations et de très forts tremblements peuvent survenir.

4°) Ces derniers symptômes sont impliqués dans le syndrome le plus grave, le delirium tremens, qui peut être fatal même s'il est rapidement traité. Cet état est propre à l'alcoolisme et n'est pas observé avec les autres drogues.

5°) Il a été démontré récemment qu'une consommation même modérée d'alcool au cours de la grossesse peut provoquer de graves lésions physiques ou mentales chez l'enfant, la lésion la plus grave étant le syndrome d'alcoolisme fœtal.

6°) Le sida est une maladie due à un virus. C'est une maladie mortelle. À l'heure actuelle, il existe des médicaments qui ralentissent son évolution, mais aucun médicament n'est capable de la guérir.

7°) Les virus sont des micro-organismes qui ne peuvent se reproduire qu'à l'intérieur de cellules vivantes : Ils forcent ces cellules à fabriquer de nouveaux virus.

Le virus du sida utilise comme « usine » à nouveaux virus une catégorie de globules blancs, les lymphocytes T

7. Le Cancer

Sans commande. Les cellules de **Cancer** peuvent envahir les tissus voisins. Et elles peuvent écartier par la circulation sanguine et le système lymphatique à d'autres parties du corps.

7.1. La Prévention dès le jeune âge

« Les enfants d'aujourd'hui, le monde de demain » s'articulent donc autour de changements simples dans notre mode de vie. « La prévention commence en expliquant aux enfants les bienfaits d'une alimentation saines et en leur préparant une nourriture équilibrée, riche en légumes et en fruits, pauvre en graisses d'origine animale et en sel. En évitant le surpoids et l'alcool et en pratiquant une activité physique régulière, on peut non seulement réduire le risque de cancer, mais aussi celui lié à d'autres maladies mortelles, comme les maladies cardio-vasculaires, respiratoires et le diabète ». Une exposition fréquente au soleil et des coups de soleil durant l'enfance augmentent **le risque de cancer de la peau à l'âge adulte**. Le port de vêtements adaptés, de chapeaux et l'usage de produits solaires protecteurs peuvent aider à bloquer les rayons nocifs.

8. Enfants de la rue :

8.1. De l'innocence à la menace sociale...

Le problème des enfants vivant dans la rue est un phénomène social très préoccupant pour l'ensemble de nos nations, les plus riches comme les plus pauvres. Cette réalité n'a pas de frontière aujourd'hui. Elle a subi des mutations diverses et s'est davantage complexifiée par une constellation de facteurs macro sociaux récurrents ou émergents. La grande interrogation de tous les pays concernés reste la stratégie efficace de réduction du phénomène à des proportions acceptables. De tout temps, les Etats ont élaboré et appliqué des stratégies, des associations multiples, ont fait des efforts, mais le constat qui se dégage est l'augmentation du phénomène, doublée de la précocité de l'âge d'entrée dans la rue, et la tendance à l'enracinement d'un grand nombre d'enfants dans cet espace social. Face à cette situation, on est en droit d'interroger non seulement la stratégie d'intervention mais surtout les logiques sociales qui déterminent ce phénomène. Considéré comme un véritable "fléau social", le phénomène des enfants vivant dans la rue est devenu mondial. Face à la crise éducationnelle et sociale, l'émergence de nouveaux besoins et l'effritement des valeurs, les pays africains doivent de

plus en plus, faire face à une désorganisation de la structure sociale. La croissance accélérée de la population urbaine africaine avec un taux de 4,7% en 1990-2001 et l'exode rural qui touche principalement les jeunes font que plus de la moitié de cette population urbaine est constituée de jeunes de moins de dix-huit ans.