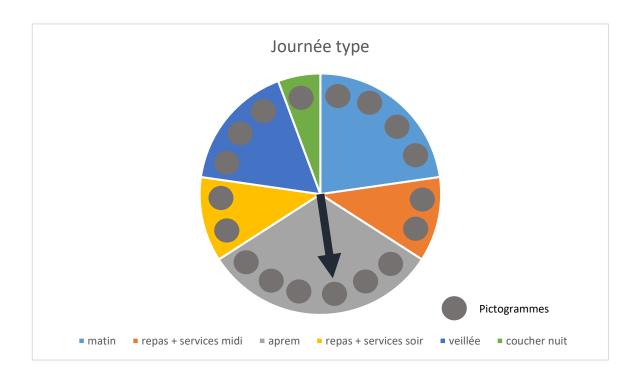
NOTICE HORLOGE SYNOPTIQUE

Objectif : Permettre à tout le monde de se repérer visuellement et plus facilement dans les différents temps de la journée type de camp



- L'idée est donc de d'abord construire un grand cercle (au moins 40 cm de diamètre ou plus) dans la matière de votre choix du moment qu'elle est solide et résiste aux intempéries!
- 2. Définir des zones de couleurs représentant les différents temps de la journée type du camp (colorer avec peinture ou autre)
- 3. Installer une flèche tournante au milieu (construction de votre choix, mais solide et mobile!)
- 4. Coller (double face ou scratch : idéal) dans chaque zone les pictogrammes représentant les activités prévues lors de ces différents temps de la journée (ex : pour temps du matin mettre le picto lever puis petit-déj puis brossage de dent, puis PAM, puis jeu ...). Pourquoi pas faire cette étape au début du séjour avec les enfants ?
- 5. Voir ensuite quelle utilisation en est faite sur le camp : est-ce les respos qui gère de bouger la flèche tout au long de la journée (le lapin blanc ?) ou peut-être un enfant référent ?

NOTICE GRILLE DE CAMP

Objectif : Permettre à tout le monde de se repérer visuellement et plus facilement dans les différentes activités prévues sur la grille de camp

Exemple de Grille de camp

Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	Jour 8	Jour 9	Jour 10

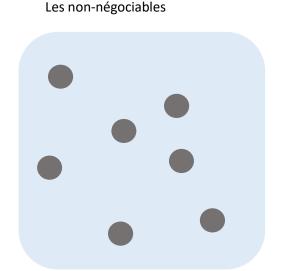


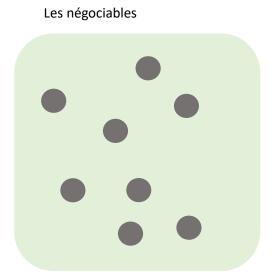
- 1. L'idée est donc de d'abord construire un grand support pour la grille de camp dans la matière de votre choix du moment qu'elle est solide et résiste aux intempéries!
- 2. Définir des zones représentant chaque jour du camp découpé via les différents temps de la journée : matin aprem et veillée
- 3. Coller (double face ou scratch : idéal) dans chaque zone les pictogrammes représentant les activités prévues lors de ces différents temps de la journée (ex : pour le jour 2 on peut mettre un picto construction le matin et grand- jeu l'aprem avec une veillée au coin du feu...). Pourquoi pas faire cette étape au début du séjour avec les enfants ?
- 4. Voir ensuite quelle utilisation en est faite sur le camp : est-ce les respos qui gère l'évolution de la grille de camp ou peut-être un enfant référent à la suite des conseils ?

NOTICE RÈGLES DE VIE

Objectif : Permettre à tout le monde de se repérer visuellement et plus facilement dans les règles de vie posées collectivement

Exemple de support de règles de vivre ensemble





- Pictogrammes
 - 1. L'idée est donc de d'abord construire 2 supports dans la matière de votre choix du moment qu'elle est solide et résiste aux intempéries !
 - 2. Penser à mettre un système d'attache!
 - 3. Les colorer de manière différenciées : une pour les règles qui seront non-négociables et une pour celles qui le seront
 - 4. Coller (double face ou scratch : idéal) :
 - * Avant l'arrivée des jeunes, dans la zone non-négociable les pictogrammes représentants les règles qui permettent de respecter la loi et protéger la sécurité de tous (nous sommes responsables d'eux et quand ça touche à la sécurité/ mise en danger c'est à nous de décider!), exemple : ne pas frapper/ ne pas se moquer / ne pas consommer stupéfiants (aînés ;))
 - *Avec les jeunes en début de séjour, dans les deux zones négociables et non-négociables positionner le reste des pictogrammes de règles de vivre-ensemble (pictogrammes existants et recréé avec les jeunes), notamment celles propre aux besoins et limites de ce collectif-là. Exemple :
 - 5. Voir ensuite quelle utilisation en est faite sur le camp : des sanctions y sont aussi représentées ? si elles sont négociables comment peuvent-elles être renégociées et bougées pendant le séjour ? comment peut-on créer et ajouter des règles en pictogrammes ?



BLASON.

OBJECTIFS DE LA RESSOURCE :

-Apprendre aux jeunes et/ou aux respos à mieux se connaître.

MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- -Un stylo par personne.
- -Un blason vierge par personne. (*cf* p.2)

MARCHE À SUIVRE :

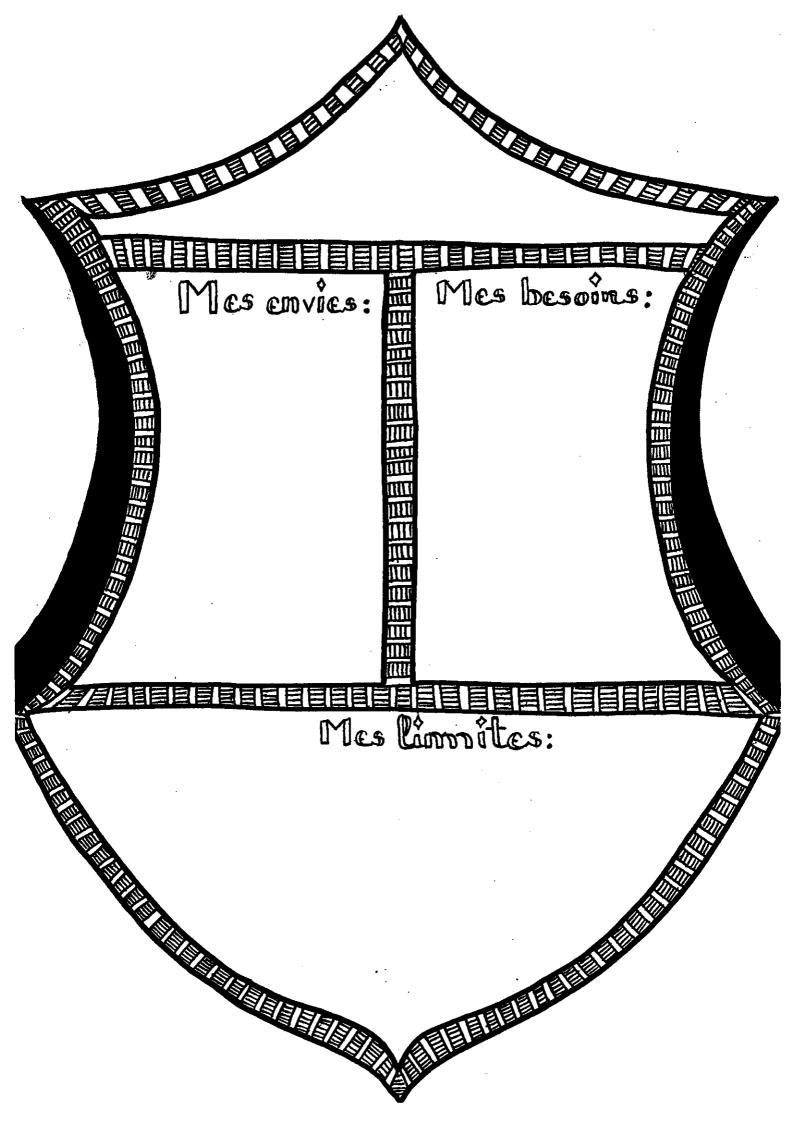
Organiser un temps entre respos et/ou entre jeunes pour compléter son blason et en faire part au groupe.

- 1. **Distribuer un stylo et une fiche blason vide à chaque personne**. Personne n'est obligé de remplir l'entièreté de son blason, on ne met dessus que les informations que l'on a envie de transmettre aux autres.
- 2. **Prendre 5/10min pour remplir son blason.** Le temps est à définir en fonction du groupe, ce temps peut également être effectuer en binôme ou on échange sur nos envies/besoins/limites et chacun·e rempli le blason de l'autre.
- 3. Se mettre en cercle pour parler de son blason. Ce moment peut s'organiser en grand ou petit groupe. Il peut aussi ne pas se faire et simplement afficher les blasons de tout le monde.
- **4. Trouver un lieu pour afficher les blasons.** Afficher les blasons permet à tout le monde de pouvoir se renseigner à n'importe quel moment sur les envies/besoins/limites de chacun·e et pouvoir modifier les sien·ne·s

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

- Les blasons sont des outils importants tant pour l'équipe car ils permettent de mieux connaître les limites de chacun·e et de pouvoir travailler ensemble dans de bonnes conditions que pour les jeunes car ils permettent d'apprendre à parler de soit, de poser des mots sur ses propres limites et de communiquer aux repspos leurs envies concernant le séjour à venir c'est pourquoi il est conseillé de réaliser ce temps le plus tôt possible.







NOTICE (OIN (OLÈRE/REFUGE.

OBJECTIFS DE LA RESSOURCE :

-Définir un tiers-lieu pour permettre à un/des membre·s du groupe de se décaler.

MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- -2 lieux/tentes/cabanes en retrait.
- -Un/des picto « Volcan » et « Refuge ».

MARCHE À SUIVRE :

Prendre un temps avec le groupe ou un individu pour décider d'un coin lorsque l'on est énervé/frustré ou que l'on a besoin de calme.

- 1. **Présenter au groupe ou à la personne le déroulé de ce qui va suivre.** L'idée est dire que le temps qui va suivre va servir à définir 2 lieux différents.
- -Le premier sera un refuge ou une personne qui à besoin de calme/tranquillité pourra venir se détendre et passer un bon moment à l'écart du groupe.
- -Le second sera un lieu ou on pourra venir décharger sa colère, crier ou juste se calmer.
- 2. **Définir d'un lieu/tente/cabane avec le groupe de jeune et les respos.** Ce lieu peut être commun à tout le groupe, il est également possible de choisir un lieu par personne si l'espace est suffisamment grand.
- 3. Aménager le lieu « volcan » et le lieu « refuge ». Ce temps peut être fait en groupe si le lieu est commun ou personnalisé individuellement si chacun·e trouve son propre lieu.
- -Le lieu « volcan » peut contenir un punching-ball, des bâtons à casser, des coloriages pour se calmer, de l'eau pour se désaltérer ou tout autres sortes de choses.
- -Le lieu « refuge » peut contenir une chaise, un tapis de sol ou encore des coussins ; des livres, des coloriages ; un duvet ; de l'eau pour se désaltérer. En bref n'importe quoi qui permette de se relaxer.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

-Sentez vous libre d'organiser et aménager ces espaces comme vous le souhaitez, l'idée étant que ces lieux soient des endroits agréables ou l'on peut venir temporairement lorsque l'on ne se sent plus en capacité de rester dans le groupe.





NOTI(E (OIN (OLÈRE/REFUGE.

PICTO « VOLCAN »:



PICTO « REFUGE » :





NOTICE PERMIS (OUTEAU.

OBJECTIFS DE LA RESSOURCE :

-Apprendre aux jeunes à se servir d'un couteau sans danger pour lui∙elle et les autres.

MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- -Un couteau de poche.
- -Un morceau de bois.
- -Un diplôme de permis couteau.

MARCHE À SUIVRE :

S'asseoir avec l'enfant/l·e·a jeune. Lui montrer comment manier le couteau en toute sécurité.

Le laisser pratiquer sous notre surveillance.

Lui faire passer le permis : l'enfant/l·e·a jeune doit redonner les différentes consignes de sécurité et montrer comment il les applique.

- 1. **S'asseoir avant d'ouvrir le couteau** (cette règle peut être assouplie pour des jeunes plus grands, mais l'idée est d'éviter qu'ils·elles tombent avec un couteau ouvert en main).
- 2. **S'assurer que personne n'est dans le périmètre de sécurité** : faire un cercle du bras (bras tendu et couteau fermé) en vérifiant qu'on ne touche personne.
- 3. Ouvrir le couteau avec précaution, en tirant sur le dos de la lame et sans jamais mettre ses doigts sur le tranchant (cela semble évident mais, par expérience, mérite d'être précisé).
- 4. Tourner la virole (bague de sécurité) de manière à bloquer la lame pour qu'elle ne se referme pas sur les doigts. Les Opinel par exemple sont munis de ce système, mais pas tous les couteaux.
- 5. **Toujours utiliser le couteau vers l'extérieur** (jamais vers soi). Presque toutes les coupures ont lieu lorsque cette règle est transgressée.
- 6. **Utiliser le couteau vers le bas**, pour que si la lame dérape, elle se plante dans la terre et non dans la jambe de ce·lui·lle qui passe.
- 7. Pour couper une branche en deux, la poser au sol et surtout pas sur la cuisse.
- 8. Avant de se relever, tourner la virole et refermer le couteau en poussant sur le dos de la lame et en faisant bien attention de ne pas laisser les doigts sur la fente dans laquelle la lame va se ranger.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

- -Passer un permis donne une valeur importante à la fois à l'utilisation du couteau et à la sécurité indispensable à son maniement. En cela, il évite à peu près tous les accidents, sans dédouaner pour autant l'adulte de son rôle de vigilance.
- -Le permis n'est pas accordé pour toujours, il peut être repris en cas d'utilisation dangereuse du couteau. La suspension peut durer 24h. En cas de nécessité (transgressions multiples), on peut demander à l'enfant/l⋅e⋅a jeune de repasser complètement le permis.





NOTICE ÉCHELLE DE FATIGUE.

OBJECTIFS DE LA RESSOURCE :

- En savoir plus sur le niveau de fatigue de chacun·e

MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Une planche de bois, 2 clous et une ficelle ou une feuille blanche.
- De la peinture verte, jaune et rouge ou des feutres.
- Une pince à linge ou un badge et patafix par personne.

MARCHE À SUIVRE :

Confectionner une échelle de fatigue et permettre à tout le monde de se positionner dessus.

- 1. **Prendre ou tailler une planche d'environ 60cm.** Si vous n'avez pas de planche à disposition, vous pouvez également utiliser une feuille blanche.
- 2. Peindre sur cette planche/feuille une flèche allant du vert au rouge en passant par le jaune au milieu. Pensez à la faire suffisamment grande en fonction de la taille de votre groupe pour que toutes les personnes puissent poser leur pince à linge/badge.
- **3. Planter un clou en bas et en haut de la flèche et y accrocher la ficelle.** Si vous avez utilisé une feuille blanche, optez plutôt pour un badge et de la patafix
- **4. Organiser un temps avec tout le monde pour expliquer le fonctionnement de l'échelle de fatigue.** Vous pouvez à ce moment, distribuer à chaque personne une pince à linge ou un badge à personnaliser.

INFOS COMPLÉMENTAIRES :

- -Pensez à rappeler à différents moments que cette échelle de fatigue existe afin que tout le monde puisse s'approprier l'outil tout au long de la journée.
- -Vous pouvez instaurer un temps le matin ou tout le monde peut venir modifier son placement sur l'échelle.





NOTICE ÉCHELLE DE FATIGUE.

EXEMPLE:

