

Objectif : définir des tiers-lieux pour permettre de se décaler du groupe

Prévoir :

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



Marche à suivre :

- 1 Prendre un temps avec le groupe pour décider de deux espaces à investir lorsque l'on est énervé/frustré ou que l'on a besoin de calme.

Présenter au groupe 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 les lieux et leurs règles. (Ces lieux peuvent 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.

NOTICES ACCÈS À L'INFO – KIT PICTOS

NOTICE HORLOGE SYNOPTIQUE

Objectif : permettre à tout le monde de se repérer dans la journée et dans les différentes étapes de la journée type

1 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 du séjour.

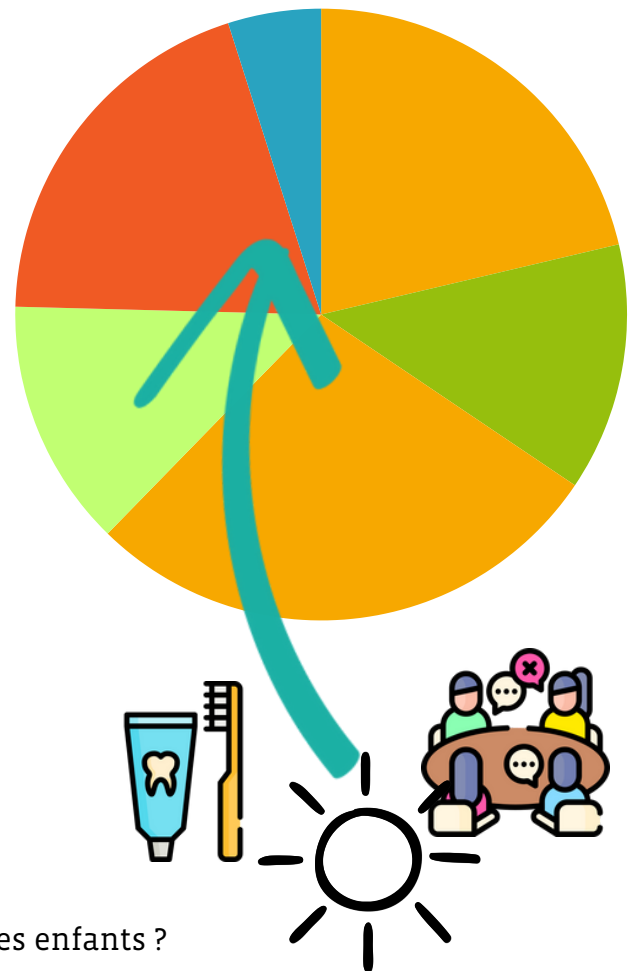
3 Installer une flèche tournante au milieu (construction de votre choix, mais solide et mobile !)

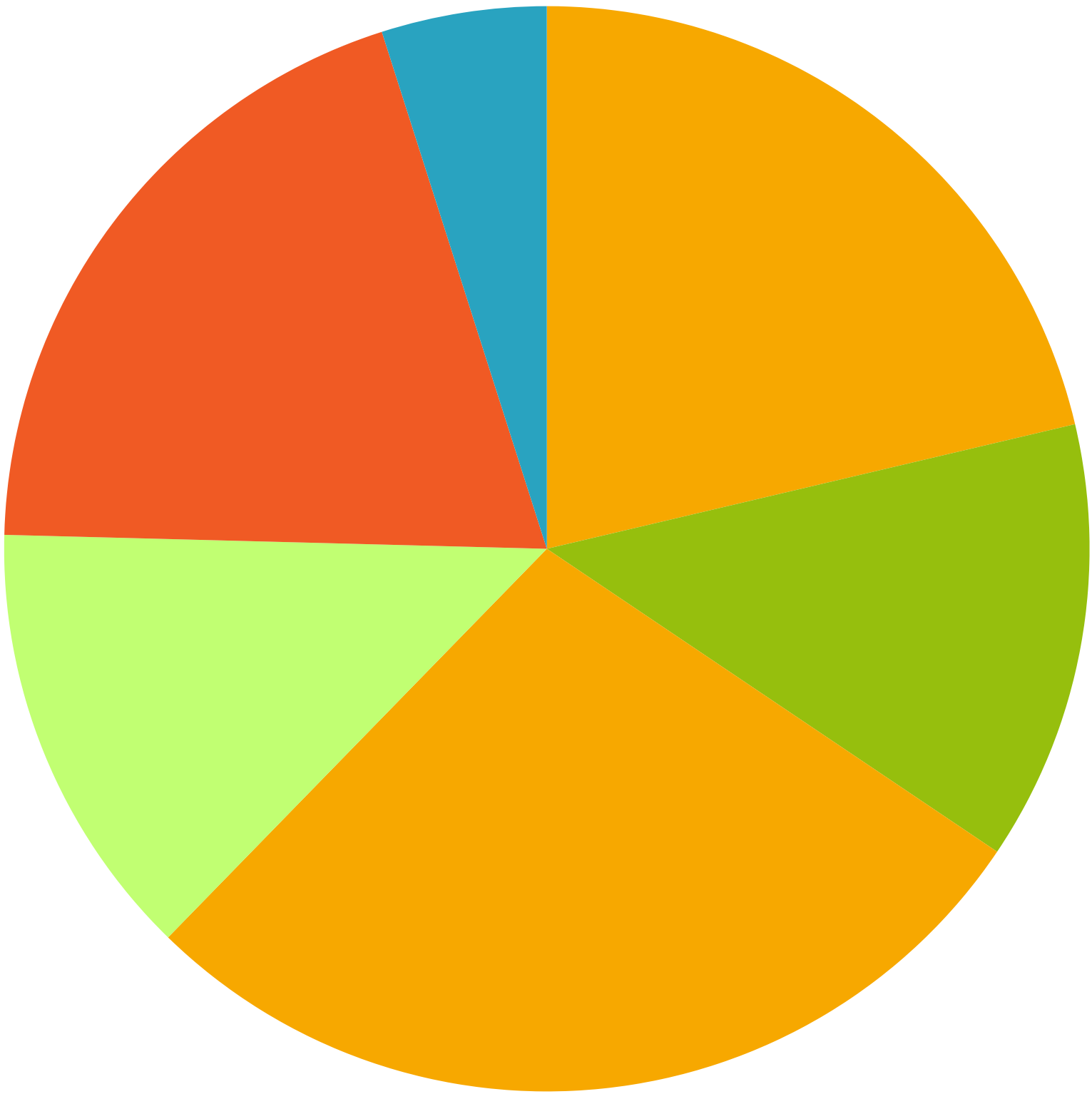
4 Coller (double face ou scratch : idéal) dans chaque zone les pictogrammes représentant les activités prévues lors de ces différents temps de la journée (ex : pour temps du matin mettre le picto lever puis petit-déj puis brossage de dent, puis PAM, puis jeu ...).

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 adultes qui s'occupent de faire bouger la flèche tout au long de la journée (le lapin blanc ?) ou peut-être un-e enfant référent-e ?

- Matinée
- Services et repas du midi
- Après-midi
- Services et repas du soir
- Veillée
- Nuit









NOTICES ACCÈS À L'INFO— KIT PICTOS

NOTICE CARTE DES ÉMOTIONS

Objectif : accompagner l'expression des émotions et des besoins, peut notamment aider à désamorcer des "crises"

Prévoir :

- l'affichage des visuels avec les pictogrammes des émotions et ceux des besoins (ci-dessous)
- peut aussi se découper et s'utiliser individuellement sur un autre support à inventer : par exemple un thermomètre de "puissance" pour venir y placer l'émotion choisie...

Marche à suivre :

1 A mener, par exemple, au cours d'un conseil, à la place du point météo :



Prendre le temps de présenter au groupe les dessins et de lire ensemble les émotions représentées par chaque dessin. Expliquer que ça sert à décrire aux autres ou à soi même, comment on se sent. Faire un tour de point météo en demandant à chaque personne de choisir une ou plusieurs émotions qui représentent leur état actuel. Donner l'exemple : les responsables doivent jouer le jeu pour que ça marche !



Faire la même chose avec la deuxième page, celle qui correspond aux besoins et expliquer le lien possible entre les deux : "parfois je me sens mal et j'ai de mal à savoir pourquoi. Je peux venir devant ces dessins et d'abord choisir l'émotion (sur la première feuille) qui correspond à ce que je ressens. Puis je peux regarder sur la deuxième feuille, celle des besoins, ce qui pourrait me soulager". On peut refaire un tour où chacun-e choisi un besoin qu'il ressent à ce moment là.



On explique que lors des prochains point météo mais aussi quand on veut quand on a besoin d'exprimer quelque chose à une autre personne on peut réutiliser ça. Par exemple, pendant une dispute avec quelqu'un...

2

Au cours du séjour, il est important de ritualiser l'utilisation de ces deux feuilles à des moments de groupe et dans le calme. Le conseil semblant être le moment le plus adapté...

Grâce à cette utilisation quotidienne il sera alors plus facile d'utiliser cet outil en cas de conflit ou de "crise".



3

Peut ensuite être utilisé au moment d'une dispute, pour aider deux personnes/enfants à exprimer ce qu'ils ressentent l'un-e envers l'autre ou par rapport à une situation. Où à l'occasion d'une tension entre un animateur-trice/responsable et un-e jeune, pour trouver une solution pour calmer la crise...

JE ME SENS :



EN COLÈRE



VEXÉ-E



MOQUÉ-E



SEUL-E



DÉGOUTÉ-E



J'AI PEUR



MONTRÉ DU DOIGT



JOYEUX



ÉNERGIQUE



CALME



FATIGUÉ-E



PERDU-E



TRISTE



MALADE



J'AI MAL



STRESSÉ-E

ÇA ME FERAIT DU BIEN :



UN CÂLIN



DE DISCUTER



D'ÊTRE ÉCOUTÉ—E



QU'ON ARRÊTE DE ME PARLER
POUR LE MOMENT



MANGER



BOIRE



ÊTRE SEUL—E



DORMIR



JOUER AVEC LES
AUTRES



ME DÉFOULER



DE COURIR



ÉCOUTER DE
LA MUSIQUE



DESSINER



LIRE



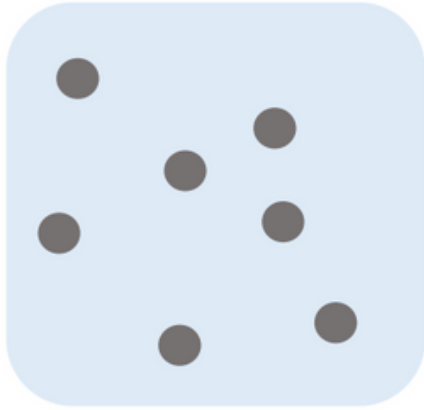
CRIER

NOTICES ACCÈS À L'INFO— KIT PICTOS

NOTICE RÈGLES DE VIE

Objectif : permettre à tout le monde de se repérer dans le séjour et dans le programme d'activités

Les non-négociables

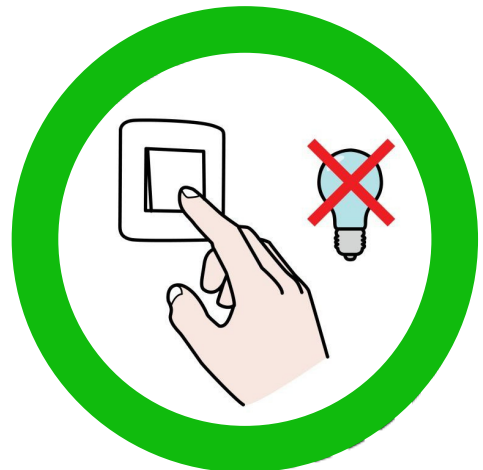
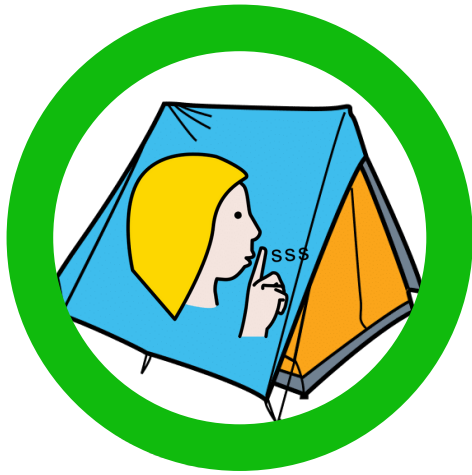
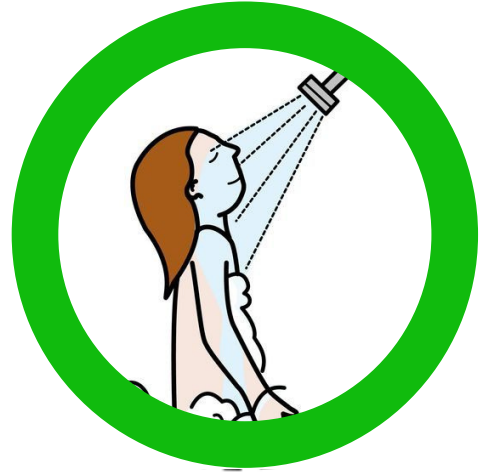


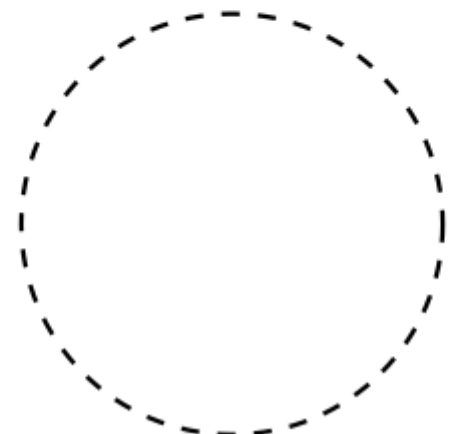
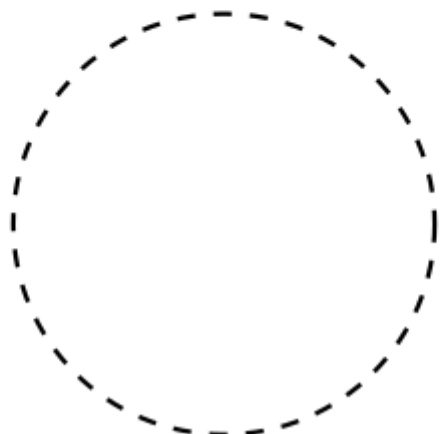
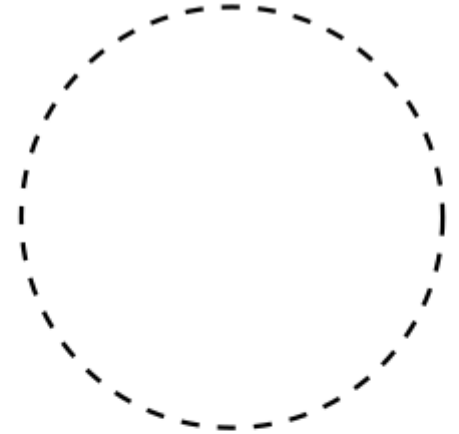
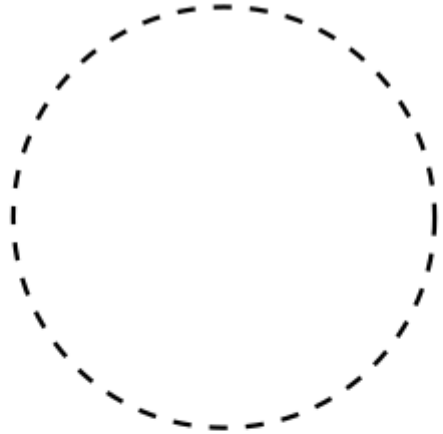
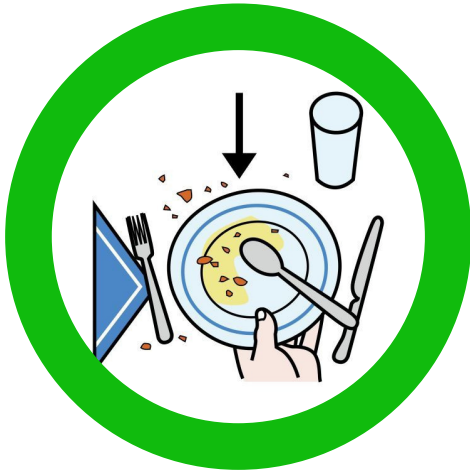
Les négociables



● 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 représentant 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 d'autres à recréer avec les jeunes), notamment celles propre aux besoins et limites de ce collectif là.
- 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 ?












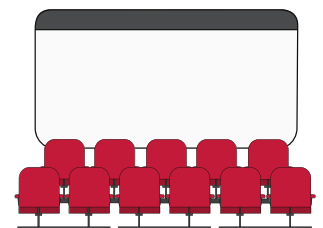
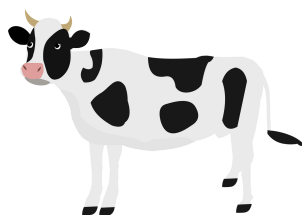
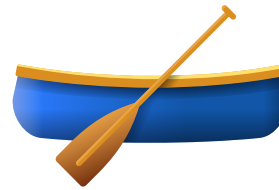
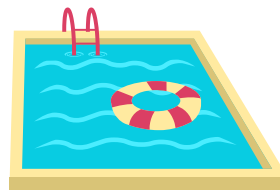
NOTICES ACCÈS À L'INFO— KIT PICTOS

NOTICE PLANNING D'ACTIVITÉS

Objectif : permettre à tout le monde de se repérer dans le séjour et dans le programme d'activités

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5	JOUR 6	JOUR 7
☀							
☀							
🌙							

- 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 . Par exemple : matin, après-midi 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'après-midi 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 adultes qui gèrent l'évolution de la grille de camp ou peut-être un-e enfant référent-e à la suite des conseils ?



NOTICES ACCÈS À L'INFO— KIT PICTOS

NOTICE ÉCHELLE DE FATIGUE

Objectif : en savoir plus sur le niveau de fatigue de chacun-e

Prévoir :

- Une planche de bois, 2 clous et une ficelle ou une feuille blanche.
- De la peinture ou des feutres pour faire un dégradé de couleur (bleu-> rouge ou vert -> rouge)
- Une pince à linge si utilisation fil et clou /ou un badge/dessin et patafix si utilisation feuille/ ou une punaise => PAR PERSONNE => l'idéal étant que chacun-e puisse personnaliser sa pince, son badge ou sa punaise !

Marche à suivre :

1 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, par exemple, 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

2 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.

3 Mettre en place un rituel :

- 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.

Exemple:

