

# AMUSCIENTENCES



## Plaqueette pédagogique

Projet pédagogique - Descriptions de fonctions

# Introduction

**A**musciences, les séjours d'été des Jeunesses Scientifiques, sont aujourd'hui un incontournable de l'association. Forte d'une expérience longue des activités de plein air à caractère scientifique, l'association a voulu intégrer dans une formule inédite les valeurs qu'elle défend et les finalités qu'elle cherche à atteindre.

Quelles sont ces valeurs et ces finalités ? Comment fonctionnent les séjours et comment s'organisent les activités ? Toutes ces questions ont trouvé une réponse dans le projet pédagogique du séjour. Ce document se veut une véritable référence pour le personnel encadrant des séjours et pour toutes les personnes qui y voient un intérêt. Réel outil de prise en main, il permet également à toute personne désireuse de s'investir dans l'activité de trouver un maximum d'informations.

En plus du projet pédagogique, vous trouverez également dans cette plaquette l'aboutissement d'un grand nombre de réflexions menées avec les animateurs et les bras<sup>1</sup> du séjour. Celles-ci se traduisent sous forme de chartes et de descriptions de fonctions.

Bonne lecture et peut-être à bientôt, au prochain séjour !

---

(1) Les bras droits, un concept développé au séjour et qui vous sera expliqué dans ce document.



# 1. Projet pédagogique

## Valeurs et principes guidant l'action

**D**epuis de nombreuses années déjà, les Jeunesses Scientifiques se sont investies dans l'organisation de séjours de vacances. L'idée originale des séjours Amuscience est d'allier activités scientifiques et ludiques dans un même cadre. On aurait tort de croire qu'Amuscience est un stage scientifique déguisé. C'est surtout et avant tout un vrai moment d'aventures pour les participants qui, en groupe, vivent une foule d'activités de toutes sortes. Et, certes, on y fait aussi des sciences mais toujours de manière ludique, non élitiste et dans un esprit de découverte. À travers toutes ses spécificités, les séjours veulent s'inscrire totalement dans l'esprit des décrets sur les centres de vacances des 17 mai 1999 et 30 avril 2009 de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

**A**muscience veut promouvoir des valeurs et défendre des principes; celles-ci guident l'action de l'équipe qui conçoit et organise ces séjours.

### Six valeurs

#### Liberté

La vraie participation est celle qui émane du plein gré de l'individu. Il n'y a nulle obligation de participer aux activités. Les participants sont encouragés à émettre leurs avis, à effectuer leurs choix. Nous sommes convaincus que c'est en laissant le libre choix aux participants que leur participation sera réelle et engagée. Nous espérons, en influant cet état d'esprit, participer au développement moral et social de l'enfant ou de l'adolescent et l'amener à considérer sa participation aux activités de vie en général sous un nouveau regard.

#### Coopération

À travers l'ensemble des activités, les jeunes sont amenés à fonctionner sur un mode coopératif. La coopération est intrinsèque à l'organisation même des séjours : groupes de vie, grand groupe, encouragement à la participation volontaire aux tâches de vie, etc.

L'esprit coopératif est transversal à la totalité du séjour et il se met en place par l'encouragement, la reconnaissance et la réalisation de projets collectifs.

#### Vie sociale

Chacun d'entre nous vit son identité personnelle de multiples manières, selon les contextes dans lesquels on se trouve. Il en va bien entendu de même pour les enfants et adolescents. Au sein d'un nouveau groupe, ceux-ci doivent parvenir à se situer parmi les autres, à se reconnaître dans des valeurs communes. Aux séjours Amuscience, chaque enfant ou adolescent est ainsi reconnu dans ses spécificités. En partageant la vie du groupe, le jeune est amené à aller à la rencontre des autres et surtout à les considérer dans leur intégrité et leurs différences. Toute une

série d'activités permettent aux participants de se rencontrer et partager des moments forts entre eux et ainsi construire leur identité dans le groupe.

#### Mixité

Les groupes de vie sont mixtes et verticaux en âge. La mixité est également sociale et culturelle. Les organisateurs des séjours sont très attentifs à ce qu'il n'y ait aucune forme de sélection lors des inscriptions. Les prix des séjours sont calculés au plus bas et ne peuvent en aucun cas empêcher quiconque de participer. Des solutions financières sont prévues afin de pallier à d'éventuelles difficultés rencontrées par des parents. Mais ce n'est pas suffisant en soi et d'autres actions sont menées, notamment l'approche d'associations spécialisées dans l'encadrement de jeunes issus de milieux défavorisés. D'autre part, il n'est pas utile d'être féru de sciences pour venir aux séjours. Au contraire, il n'est pas rare d'y croiser des participants ayant d'autres types d'affinités.

#### Respect de l'environnement

Le respect de l'environnement est depuis longtemps une préoccupation majeure de notre association. Les séjours Amuscience s'inscrivent évidemment directement dans



cette optique. La minimisation de l’empreinte écologique des séjours est une préoccupation importante : déplacement à pied, en train ou en tram, utilisation du tri, du compostage, de matériel pédagogique durable, etc.

### Vie en plein air

Les lieux des séjours sont avant tout choisis pour les possibilités d’activités en plein air qu’ils offrent. Chaque jour, des petits et grands jeux sont organisés pour permettre aux participants de vivre pleinement la vie au grand air mais également pour participer à leur développement physique.

## Six principes

Les finalités du séjour Amusciances s’inscrivent pleinement et avec conviction dans celles des Jeunesses Scientifiques telles qu’elles sont balisées dans leur manifeste.

Celui-ci s’articule autour de 6 principes précédés par un préambule qui sont résumés ici.

### Préambule

Aux Jeunesses Scientifiques, nous considérons que, pour prendre toute sa valeur, une connaissance doit être utile à son détenteur. Aussi, nous veillons à ce que les connaissances acquises et les expériences vécues par les jeunes lors de nos activités leur permettent de mieux comprendre le monde dans lequel ils évoluent et les aident à s’y intégrer.

Amener les jeunes à comprendre le monde plutôt que le subir constitue pour les Jeunesses Scientifiques un défi primordial à relever en vue de contribuer à former des citoyens responsables et actifs dans la société.

Aujourd’hui, nous définissons les six principes fondamentaux qui sous-tendent notre action.

### Principe 1: Nous affirmons que l’éveil aux sciences et au monde sont indissociables.

On ne peut pas vouloir donner goût aux sciences sans vouloir donner envie de s’intéresser au monde, puisque les sciences sont indissociables du monde : elles le décrivent, le conceptualisent, le modélisent. « Faire » des sciences, c’est comprendre le monde. Éveiller aux sciences, c’est éveiller au fonctionnement du monde. Éveiller au fonctionnement du monde, c’est forcément aussi donner les outils pour s’y inscrire. L’éveil aux sciences est une voie vers la citoyenneté.

Nous entendons contribuer à développer l’esprit critique des jeunes afin qu’ils puissent se réaliser dans la société en tant que citoyens concernés par le monde, capables de le comprendre, d’agir pour le faire évoluer, de poser des choix de manière autonome et, en définitive, d’assumer leur liberté.

### PRINCIPE 2 : Nous soutenons que tout individu adulte porte la responsabilité de notre société et de notre monde.

Au delà des aspirations personnelles, aussi importantes soient-elles, il est illusoire et dangereux de façonner un monde à court terme. Chacun porte donc la responsabilité d’imaginer et de mettre en œuvre un monde durable, juste, équitable et épanouissant. Les ressources limitées et la fragilité de notre environnement nous imposent à tous de porter une attention permanente aux équilibres nécessaires à leur préservation, voire à leur renforcement. Pour qu’une telle citoyenneté soit possible, il convient également d’être ouverts et à l’écoute de notre environnement social, économique et culturel.

### PRINCIPE 3 : Nous refusons la pensée unique opposée à la diversité, nécessaire à la vie collective.

La société telle que nous la voulons promeut le partage entre individus libres de leurs idées, de leurs goûts, de leurs croyances et de leurs envies. Cette liberté constitue un formidable ferment pour catalyser la créativité et l’imagination qui s’enrichissent de la diversité dans laquelle nous

vivons.

Nous sommes ainsi poussés à sans cesse réinventer nos relations avec les autres, mais aussi notre propre vision du monde. C’est ce mouvement continu qui garantit l’équilibre d’une collectivité. Vivre au sein de celle-ci en tant que partie prenante est fondamental, car c’est dans la rencontre, dans l’échange et dans le partage que nous nous formons en tant qu’êtres humains.

Néanmoins, pour que la diversité dont les individus sont porteurs puisse trouver écho dans une collectivité, il faut la garantie que chacun puisse exprimer ses opinions.

Par nos activités, nous cherchons à donner aux jeunes les outils leur permettant de se faire entendre et d’être écoutés dans la société.

### PRINCIPE 4 : Nous disons que la curiosité est une jolie qualité.

Au contraire de ce que prétend la maxime, la curiosité n’est pas un vilain défaut. Elle est le point de départ de toute volonté d’évoluer et de comprendre, même si elle doit être soutenue par une réflexion critique et rigoureuse. La curiosité constitue l’élément déclencheur qui nous pousse à remettre en cause nos préconceptions.

### PRINCIPE 5 : Nous défendons une vision des sciences où l’expérimentation est fondamentale.

L’expérimentation est fondamentale : elle permet de mettre nos intuitions, nos hypothèses, à l’épreuve de la réalité. Elle existe pour réfuter mais aussi pour créer de la nouveauté. Les préconceptions qui tombent sous le couperet de l’expérience font place à une vision modifiée, accrue, de nouveaux savoirs et capacités à propos desquels nous sommes amenés à douter à nouveau. Elle nous mène à un inconnu qui nous rend plus curieux encore, nous oblige à évoluer et à renforcer nos exigences envers nous-mêmes pour trouver de nouvelles explications.

**PRINCIPE 6 : Nous considérons qu'il existe non pas une, mais plusieurs démarches scientifiques.**

Nous considérons que la connaissance n'est pas une chose qui se transmet tout simplement d'un individu à un autre. Les sciences sont avant tout questionnement, innovation et ouverture. Elles doivent transcender les différences entre les domaines scientifiques (sciences exactes, humaines, ...) pour s'enrichir des connaissances et des méthodes propres à chacun. Elles impliquent que l'on se mette dans une démarche sans cesse renouvelée : il n'y a pas de schéma unique de modèle à suivre, la démarche elle-même doit être réinventée.

## Le développement du projet Amusciences

Les différentes composantes des séjours ont été en grande partie développées conjointement par les animateurs et les plus anciens des participants des séjours.

À la Toussaint 2007, un premier séjour de réflexion a été organisé. Sept adolescents et six animateurs se sont réunis durant 4 jours pour discuter de l'avenir d'Amusciences. Lors de cette édition, la principale innovation a été la mise en place du fonctionnement des bras droit et bras gauche. D'autres décisions ont pu être prises par les adolescents (quels types d'interaction avec les 8-11 ans ? Quelle structure pour les groupes de vie ? Quels droits et devoirs pour les participants ? ...)

Une année plus tard, à la Toussaint 2008, a eu lieu une profonde réflexion sur le rôle d'animateur mais surtout sur l'engagement des plus âgés des adolescents dans cette fonction.

L'ensemble de ces réflexions se voient synthétisées dans cette plaquette également.



# Méthodologie

**S**i les séjours Amusciances sont encore relativement jeunes, ils sont les héritiers directs des camps d'été qui ont fait le succès des Jeunesses Scientifiques dans les années 60, 70 et 80. À cette époque déjà, l'idée était de faire vivre à des jeunes de tous les âges, durant les vacances, des activités de découvertes passionnantes, en groupe. Aujourd'hui encore, beaucoup d'adultes gardent des souvenirs heureux de ces camps. Tout en se calquant sur ceux-ci, Amusciances se met au goût du jour et adopte beaucoup de spécificités. Mais la vraie différence est qu'aujourd'hui, les séjours ne s'adressent plus à des férus de sciences mais à tous les enfants et adolescents, peu importe leurs affinités. Ils s'inscrivent ainsi directement dans les nouveaux enjeux et les nouvelles finalités définies par l'association dans son Manifeste. La méthode pédagogique mise en place aux séjours est donc la traduction directe des valeurs et finalités de celui-ci.

## Durée et période du séjour

Les séjours Amusciances ont une durée de 1 ou 2 semaines selon les périodes.

## Vie en groupe

### Catégories d'âges

Deux grandes catégories d'âge existent aux séjours : la première concerne les enfants de 8 à 11 ans, la seconde ceux de 12 à 16. En fonction du nombre d'enfants dans chaque catégorie, de la durée du séjour et de son organisation, les deux groupes vivent des activités et des moments collectifs soit séparément ou ensemble, dans le même bâtiment.

### Groupes de vie

Les enfants sont répartis en groupes de vie qui sont mixtes et qui comprennent des enfants d'âges différents. Ces groupes de vie sont également à la base de l'organisation des services. Les groupes de vie des adolescents (12-16 ans) sont « guidés » par des bras droits et des bras gauches. Il s'agit des adolescents les plus anciens, les plus désireux de s'investir et les plus capables de le faire (cf. encadré) Chez les enfants (8-11 ans), chaque groupe de vie est accompagné par un animateur qui s'occupe spécifiquement de celui-ci.

### Chambrées

Les filles et les garçons dorment dans des chambres séparées, selon leur âge et leurs affinités. La composition des chambres est décidée par le coordinateur avant le séjour mais peut être soumise à des modifications dans un souci de bien-être pour les enfants.

## Activités

Les séjours se veulent un moment d'activité créatrice et de découverte. Toutes les activités, sans exception aucune, sont organisées sur cette base. Lors des réunions du soir, le coordinateur s'assure que les membres de l'équipe envisagent l'approche de leur activité dans ce sens. En aucun cas, il ne sera question de dispenser des cours ou de présenter de la théorie. Durant chaque moment, l'enfant devra être actif et tout sera mis en place pour augmenter au maximum le plaisir qu'il en retirera. Utiliser la démarche scientifique pour aller à la rencontre de son environnement de manière ludique et enthousiasmante, telle est l'idée, le concept central même du séjour. En aucun cas, bien entendu, n'est reproduit le moindre schéma scolaire (prises de notes, résumés, excursions obligatoires, toutes ces choses qui prennent sens durant l'année mais pas durant les vacances). L'enfant est là avant tout pour s'amuser

et chaque activité de découverte est pensée dans cette optique. Ainsi, une après-midi dans un parc naturel sera vite transformé en grand jeu coopératif ou la visite de la ville en jeu de piste pour les 8-11 ans organisé par les 12-16 ans.

Différents types d'activités sont organisées lors des séjours :

### Les projets :

Ces projets permettent aux participants de s'investir avec soutenance dans une activité ambitieuse. Les projets sont de nature scientifique et sont encadrés par un animateur scientifique. Ils sont minutieusement préparés par ces derniers qui sont toutefois soucieux de laisser une grande place à la prise d'initiative des participants. Il ne s'agit pas de prévoir tous les faits et gestes de ceux-ci dans une logique productive mais bien de favoriser leur esprit créatif et leur sens de l'innovation tout en appliquant des préceptes de la science tels que la rigueur, le raisonnement, la démarche de pensée réfutante, etc. Les participants peuvent choisir leur projet mais doivent s'y investir jusqu'au bout. Les projets ont une durée de 3 à 5 séances. Ils peuvent avoir une vie après le séjour.

### Les activités libres

Il existe des activités libres (libres dans le sens : choisies librement)

de nature scientifique et d'autres de nature non-scientifiques.

### Les activités libres

**scientifiques** sont des ateliers durant lesquels les participants se mettent en activité autour de la science. Par exemple : fabrication de slime, création d'un jeu électro, secourisme, fabrication de fusées à eau, robotique, etc.

Les activités scientifiques sont toujours présentées soit de manière ludique, soit sous forme d'observations, d'expériences ou de défis d'équipe, soit encore sous forme de jeux de coopération ou de balades nature.

Les activités libres qui ne sont **pas scientifiques** sont plutôt de nature ludique, créatrice ou encore sportive. Ces activités favorisent le développement social, culturel, créatif et physique des participants.

Les activités scientifiques et les activités non-scientifiques ne sont jamais organisées en même temps pour ne pas créer de concurrence entre elles.

### Les grands jeux

Les grands jeux rassemblent l'ensemble des participants durant toute une après-midi. Il s'agit de vivre une activité collective et ambitieuse durant laquelle chaque participant aura son rôle à jouer.

### Autres activités

Les **veillées** sont des moments d'activités collectives organisées par les animateurs. Certaines veillées sont prises en charge par les bras (par exemple, le casino). Exceptionnellement, les veillées sont prévues avec l'ensemble des participants, toutes tranches d'âge confondues.

Les repas sont pris ensemble à l'exception du petit déjeuner qui a lieu durant une période plus échelonnée en fonction du réveil des participants.

### Organisation des journées

Les journées sont organisées en cycle de trois qui se succèdent tout au long du séjour. Un cycle est composé d'une journée A, d'une journée B et d'une journée C.

	Matin	Après-midi
Journée A	Projet	Activités scientifiques
Journée B	Projet	Activités non - scientifiques
Journée C	Projet	Grand jeu

Entre chaque cycle, une journée d'excursion vient s'insérer. Ce planning de base peut être modifié pour des raisons évidentes d'organisation.

#### Le matin

La matinée est réservée aux activités de projet.

#### L'après-midi

L'après-midi est réservée aux activités libres, à l'exception de celle de la journée C où un grand jeu est organisé pour tous les participants.

Le programme des activités est défini par l'équipe et présenté aux enfants qui effectuent leur choix (limité par les places disponibles dans chaque atelier). Toutes les activités sont résolument dirigées vers la vie en groupe et le partage d'expériences communes.

#### Les débriefings

Chaque soir, les animateurs se réunissent pour débriefer les éléments importants de la journée. Dans l'esprit d'améliorer le séjour, ne sont discutés que les éléments qui servent à la suite de celui-ci. Les autres éléments sont consignés pour le débriefing général du séjour qui a lieu après celui-ci.

## Quelques projets...

### L'appareil photo



Quelques adolescents ont travaillé durant tout le séjour pour réaliser ce boîtier d'appareil photo capable de prendre des clichés en argentique. Le temps d'obturation est de

3 secondes. L'objectif a été réalisé tout simplement à l'aide d'un fond de canette percée d'un petit trou. Pour parvenir à ce résultat, les participants ont dû réaliser de nombreuses mesures.

### La lunette astronomique

La fabrication d'une lunette astronomique a été un second projet mené avec succès par quelques jeunes du séjour pour qui la distance focale et les lentilles n'ont plus de secret.



### La pile et le moteur



À l'aide de quelques pots en verre, de vinaigre, de cuivre et de zinc, les participants ont pu fabriquer une pile de douze volts qui a servi à alimenter un moteur électrique entièrement fabriqué à la main avec quelques clous et du fil de cuivre.

### Les armes médiévales

Le projet des armes médiévales a permis aux 8-11 ans d'aborder les leviers, la rigidité des branches selon les arbres, le principe d'angle de tir, etc. Mais surtout il a enclenché un enthousiasme peu commun...



## Le libre choix

Grâce à une méthode de libre participation, chaque enfant s'inscrit à ce qu'il a vraiment envie de vivre. Permettre aux enfants de choisir leurs activités augmente considérablement l'esprit participatif. Les enfants mettent ainsi réellement la « main à la pâte » dans la vie du séjour. Ils débattent sur ce qu'ils ont envie de vivre et encouragent l'équipe encadrante à orienter l'organisation du séjour dans la direction qu'ils aimeraient le voir prendre.

Si une activité proposée reçoit trop de demandes, elle est réorganisée autant de fois que nécessaire, dans la mesure du possible.

## Le cadre

### Respect du cadre

Durant le séjour, les sanctions prises à l'égard des participants sont rares voire inexistantes. La raison en est que le dialogue est la méthode de régulation utilisée en cas de conflit ou problème. S'il peut arriver qu'un enfant soit mis à l'écart, cela lui est toujours présenté comme une opportunité pour lui de se calmer et jamais comme une sanction. Mais en réalité, il est très rare que ce type d'actions soient mises en place car, comme nous l'avons dit plus haut, les repères sont clairs pour chaque participant présent. Et au sein de ceux-ci, c'est avant tout la bonne humeur, la convivialité et la joie de vivre des activités en groupe qui sont présentes.

### Règlement d'ordre intérieur

Un règlement d'ordre intérieur est présenté aux parents lors de l'inscription de leur enfant.

### L'encadrement

L'équipe encadrante est constituée d'animateurs et d'intendants. La coordination est assurée par deux coordonnateurs, un par tranche d'âge. L'équipe comprend suffisamment d'animateurs pour assurer une présence d'au moins un animateur pour 12 enfants. Si la plupart des animateurs présents aux séjours ont des affinités avec les sciences, voire une formation scientifique, ce n'est pourtant pas spécifiquement le cas pour tous. Chez les 8-11 ans, un animateur est référent d'un groupe de vie. Il veille en priorité aux enfants

de son groupe, s'assurant de leur bien-être. De temps en temps, il organise un petit conseil de groupe pour leur proposer un espace de parole à propos du séjour. La collaboration est de rigueur. Les deux équipes (celle des 8-11 ans et celle des 12-16 ans) se réunissent séparément le soir pour évaluer la journée, remédier aux éventuelles difficultés et programmer ou continuer à programmer la ou les journées suivantes.

Enfin, dans la mesure du possible, chaque animateur dispose d'au moins une demi-journée de congé sur la quinzaine.

### Convictions philosophiques, idéologiques et politiques

Les séjours mettent en place un cadre suffisant pour permettre le respect des convictions philosophiques, idéologiques et politiques des enfants et de leurs parents, dans les limites de la loi et du bon sens. Si nécessaire, un encadrement est prévu à l'attention des enfants pour leur permettre de vivre leur culte et le respect des règles liées à leur religion durant le séjour.



# Descriptions

## Les animateurs

Parmi les animateurs, on distingue,

- L'animateur de groupe de vie
- L'animateur non-scientifique
- L'animateur scientifique

Présent uniquement chez les 8-11 ans, le rôle de l'**animateur de groupe de vie** est primordial. Séparé de ses parents, l'enfant retrouve chez l'animateur un référent qui apporte repères, cadre et éventuellement de l'affection. L'animateur joue un rôle de relais et apporte l'unité dans son groupe de vie. Il veille au bien être et à l'épanouissement des enfants de son groupe. Il connaît leurs habitudes alimentaires, de sommeil, etc. Il veille à l'hygiène de chacun en vérifiant notamment le renouvellement des sous-vêtements, l'hygiène corporelle et l'ordre dans les chambres. Lors des sorties, l'animateur guide et encadre son groupe de vie. Durant la vie de tous les jours, il veille à mettre de l'ambiance dans son groupe, s'assure de l'intégration de tous les enfants, propose des activités de qualité, est en permanence prêt à animer l'un ou l'autre petit jeu.

Avant le coucher, moment parfois difficile, l'animateur offre un instant d'attention à chaque enfant. L'animateur fait aussi partie d'une équipe. Il participe à l'organisation du camp, à l'ambiance dans l'équipe, à l'entente générale. Il est ponctuel, achève ses activités à temps en prenant le temps de ranger avec les enfants. Il assure des surveillances et fait attention à l'horaire de celles-ci. Il participe aux réunions d'équipe de briefing et débriefing. Il est formé à l'animation et a préparé plusieurs activités, jeux et grands jeux avant le camp.

L'**animateur non-scientifique** est en général un animateur expérimenté. Chez les 8-11 ans, il est un soutien indispensable aux autres animateurs. Ce rôle demande souplesse et disponibilité. Chez les 12-16 ans, l'animateur non-scientifique est avant tout là pour... animer les activités non-scientifiques! En ce sens, il prépare toute une série d'activités (ludiques, artistiques, de soirée, grands jeux, etc.) selon le planning du camp et en concertation avec l'équipe des animateurs et les coordinateurs.

Les **animateurs scientifiques** possèdent un bagage scientifique suffisant pour assurer de nombreuses animations scientifiques ainsi que la conduite de projets scientifiques. Chez les 8-11 ans, les animateurs scientifiques n'animent que des activités scientifiques tout en participant aux autres moments de vie du centre de vacances. Chez les 12-16 ans, la plupart des animateurs ont une «double casquette» scientifiques et non-scientifiques. Ils animent donc aussi bien des projets et activités scientifiques que des grands jeux, activités sportives, créatives, etc.

## La coordination

Dans une organisation de l'envergure d'un camp de vacances rassemblant plus de 60 participants, le rôle du coordinateur est primordial. Au camp Amuscience, il y a un coordinateur des 12-16 ans et un coordinateur des 8-11 ans. L'un des deux est également le coordinateur du camp. D'autres rôles à responsabilités sont également liés à la coordination :

- Le coordinateur scientifique
- Le responsable du budget

### Coordinateur

#### Description du rôle

Le coordinateur est celui qui garde l'église au milieu du village. Il relativise, dédramatise, écoute, propose et met en place des solutions. Il garde son calme en toutes circonstances et fait preuve d'assertivité.

Le coordinateur veille à l'horaire, au respect ou à la réadaptation du planning. En outre, il lutte contre l'entropie générale du camp. Il anime les réunions du soir et veille à ce que chacun connaisse et prépare ses activités. Il est le garant de la pédagogie et des valeurs. En ce sens, il est le seul responsable de la qualité des animations, de la bonne gestion



des activités, des sorties, etc. Il veille à être le plus informé possible (même du plus petit bobo). Il s'assure d'être le plus disponible possible.

Sa propre expérience d'animateur est au service des animateurs qui peuvent trouver chez lui soutien et conseils.

#### Prérogatives

- Assurer les relations extérieures du camp (parents, partenaires, animateurs externes, presse, officiels, etc.) et intérieures (participants, équipe, intendance) ;
- Guider son équipe ;
- Etablir le planning des surveillances ;
- Créer les groupes de vie ;
- Répartir les chambres ;
- Animer les conseils de bras ;
- Animer les réunions du soir ;
- Veiller aussi bien à la participation de tous qu'au repos de chacun ;
- Prendre un rôle de formateur auprès des animateurs en stage ;
- Créer la cohésion ;
- Veiller au bien être des participants ;
- Prendre des décisions, trancher si nécessaire ;
- Prendre les décisions médicales.

En plus de ces prérogatives, le coordinateur du camp est le responsable légal, le dernier décisionnaire et prend les décisions budgétaires.

#### **Le responsable du budget**

Le responsable du budget est en permanence au fait de l'état financier du camp. Il peut facilement fournir l'information afin de faciliter la prise de décision.

Il établit le budget du camp avant celui-ci et effectue les comptes après (en collaboration avec la comptabilité des Jeunesses Scientifiques).

#### **Le coordinateur scientifique.**

##### Description du rôle

Il veille à la bonne coordination des animations scientifiques ainsi qu'à leur qualité et leur méthodologie. Ce rôle comprend notamment la gestion du matériel scientifique.

Le coordinateur scientifique est au fait des projets menés durant le camp et veille à leur bonne organisation.

##### Prérogatives :

- Etablir le planning des activités scientifiques ;
- Coordonner l'utilisation du matériel à destination des activités scientifiques ;

- Donner son avis sur la qualité pédagogique des activités.

## Les intendants

Il y a trois types d'intendants:

- Le chef cuisinier
- Le chef intendant
- Les intendants

Le chef cuisinier est le chef de cuisine. Il prépare les repas, gère les quantités de nourriture et organise son équipe d'intendants pour l'aider à ces tâches.

Les intendants ont pour mission d'aider à la préparation des repas, de participer au rangement et au nettoyage de la vaisselle et d'aider au nettoyage quotidien du bâtiment. Le chef intendant organise au mieux ces différentes tâches en concertation avec le coordinateur.

Les intendants font partie de l'équipe d'encadrement et doivent jouer leur rôle dans le bon déroulement du séjour, notamment en respectant le B.A.-BA de l'encadrant (voir plus bas). Ils sont acteurs de la vie quotidienne du centre au même titre que les animateurs et coordinateurs, même si leur rôle est bien différent.





## Le B.A.-BA des encadrants

En 2012, le «**B.A.-BA de l'encadrant à Amuscience**s» a vu le jour.

Il a pour but de fournir une présentation du projet et de la charte de vie de l'équipe. Il se veut un guide, un document qui balise et qui donne des conseils pour permettre à chaque membre de l'équipe d'animation d'être conscient du cadre de vie, de ses droits et de ses devoirs pendant les séjours afin que chacun puisse être épanoui dans son rôle.

Il est destiné à toute personne faisant partie de l'équipe d'encadrement d'un séjour Amuscience, c'est-à-dire à ceux qui sont impliqués dans la réalisation de ces séjours à l'exception des animés eux-mêmes. Il s'agit donc des coordinateurs(-trices), animateurs(-trices), intendant(e)s, cuisinier(e)s, infirmier(e)s...

Il est accepté par chaque encadrant participant aux séjours Amuscience.

Il est divisé en deux parties:

- Une description du projet de l'équipe d'encadrement:

***Les encadrants du séjour Amuscience, dans un esprit d'équipe associant le respect et la solidarité entre encadrants, proposent aux enfants un centre de vacances qui garantisse leur sécurité, leur bien-être, leur épanouissement et leur accomplissement selon les finalités décrites dans son projet pédagogique.***

- La charte de l'équipe d'encadrement, qui explicite le comportement et l'attitude attendues pour tout encadrant d'Amuscience.

Cette charte est subdivisée en quatre points:

1. Le travail d'équipe
2. L'organisation générale
3. La déontologie et la gestion des assuétudes
4. Les droits des encadrants

## Les bras

Créé à l'occasion du camp 2008, le rôle de bras est une composante importante du bon fonctionnement du camp. Le bras droit et le bras gauche sont des adolescents parmi les plus anciens du camp et désireux de prendre davantage de responsabilités lors du camp. Ils prennent un rôle de relais entre les membres de leur groupe de vie et l'équipe des moniteurs.

En ce sens, ils peuvent être amenés à transmettre des consignes et veiller à leur application, vérifier la présence de tous les membres de leur groupe lors des rassemblement, guider lors des déplacements.

Mais leur rôle le plus important est sans contestation celui d'organiser des conseils de groupe de vie afin d'évaluer régulièrement le camp, son organisation. Ces conseils sont ensuite relayés lors du conseil des bras afin que l'équipe des moniteurs en prennent connaissance et éventuellement appliquent des idées ou modifient certains points d'organisation. Ce fonctionnement est primordial car il permet un véritable investissement de tous dans le camp.

Les bras se réunissent à la Toussaint afin de discuter du projet Amuscience dans sa globalité.



# La charte du bras

## En tant que bras je m'engage à :

- Etre à l'écoute de mon groupe de vie
- Etre disponible
- Etre sociable
- Faire preuve d'ouverture
- Veiller à l'image du camp durant les sorties
- Créer de la cohésion dans mon groupe de vie (intégration)
- Connaître et défendre **les valeurs du camp**
- Respecter les règles élémentaires du camp
- Guider mon groupe de vie lors des sorties en respectant les règles de déplacement

## En tant que bras j'ai le droit :

- De vivre le camp comme tous les participants
- De connaître la composition de mon groupe de vie à l'avance
- De participer à la préparation du camp lors des séjours Amurmistice.
- De bénéficier de soutien pour accomplir mon rôle

## Quelques valeurs du camp :

- La vie en communauté
- Le respect de l'autre, du matériel, de l'environnement...
- Le rejet de l'obscurantisme par la démarche scientifique
- L'éducation civique (citoyenneté, solidarité,..)



# RÈGLEMENT D'ORDRE INTÉRIEUR

## 1. Préalable

Art 1 : En aucun cas, les difficultés financières des parents ne peuvent être un obstacle à la participation d'un enfant au camp. Les parents peuvent s'adresser au secrétariat des Jeunesses Scientifiques pour obtenir une aide à ce propos.

## 2. Organisation :

Art 2 : Le camp est organisé durant une ou deux semaines consécutives. Les arrivées tardives et les départs anticipés ne sont pas acceptés. Une dérogation à cette règle peut toutefois être apportée par le coordinateur du camp en cas de circonstances exceptionnelles.

## 3. Responsabilité des animateurs

### A. Par rapport à la fonction

Art 4 : Les animateurs s'engagent à assurer les animations et la surveillance des enfants hors animations, suivant une organisation proposée au préalable par le coordinateur de camp en accord avec les animateurs.

Art 5 : Chaque soir, les animateurs se réuniront pour établir ensemble le programme qui sera proposé aux enfants le lendemain. Une évaluation des activités du jour sera aussi établie.

Art 6 : Les animateurs s'engagent à ranger régulièrement le matériel utilisé afin que les autres animateurs le retrouvent facilement et pour éviter les accidents si le matériel est laissé sans surveillance.

Art 7 : Les animateurs s'engagent à respecter l'état des locaux et à éviter les consommations inutiles (chauffage, eau, électricité) conformément au label écodynamique obtenu par notre ASBL.

### B. Par rapport aux enfants

Art 8 : Les animateurs veilleront à ce que les enfants respectent les locaux, se respectent entre eux ainsi que leurs affaires et le matériel fourni pour les activités. Conformément au label

écodynamique, ils veilleront à ce que les enfants utilisent les bonnes poubelles pour jeter leurs déchets et ne gaspillent pas les sources d'énergie ainsi que l'eau.

Art 9 : Les animateurs s'engagent à créer une bonne ambiance dans leur groupe afin qu'aucun enfant n'en soit exclu et que tous puissent s'épanouir dans le projet éducatif du camp.

### C. Par rapport à l'équipe

Art 10 : Les animateurs s'engagent à travailler en équipe et respecter le travail de leurs collègues. Ils participeront au rangement tous les jours et éviteront les conflits entre eux. Ils formeront une équipe solidaire en se soutenant mutuellement.

## 4. Les enfants

Art 11 : Afin de respecter le bien-être et l'épanouissement de chacun, l'enfant fera preuve de savoir-vivre vis-à-vis de ses condisciples et des animateurs, il aura une attitude convenable et un langage correct. Il respectera aussi tout ce qui sera mis à sa disposition (matériel, mobilier, locaux).

Art 12 : En cas de non respect des règles élémentaires de savoir-vivre, les animateurs pourront appliquer diverses mesures responsabilisantes et réparatrices après discussion avec l'enfant.

Aucune sanction humiliante, brimade ou sanction corporelle ne sera tolérée.

Art 13 : Si un enfant est malade, l'équipe fera appel à un médecin local ou au service d'urgence de l'hôpital le plus proche. Les parents sont tenus de remplir la fiche médicale qui leur aura été fournie lors de l'inscription. Les données de cette fiche pourront être utilisées par le médecin. Il est très important que toute allergie quelle qu'elle soit ou régime alimentaire particulier figure clairement sur le document médical.

Art 14 : Si l'enfant doit prendre des médicaments pendant le camp, les parents sont tenus de fournir une prescription du médecin précisant le nom du

médicament, les prises ainsi que le dosage et la durée de prise du médicament. Aucun médicament ne sera donné par les animateurs en dehors de ce cas.

## 5. Assurances

Art 15 : Chaque animateur est couvert par une assurance responsabilité civile et les enfants par une assurance responsabilité civile et accidents corporels.

Les parents sont tenus de souscrire pour leur enfant, si ce n'est déjà fait, à une assurance familiale.

## 6. Inscription de l'enfant

Art 16 : il est demandé aux parents de remplir et renvoyer les documents suivants :  
Une fiche d'identification  
une fiche médicale signée  
L'autorisation de participation

La carte SIS sera donnée aux animateurs le premier jour du camp (pour les petits) ou gardée par l'enfant (pour les grands). Les enfants de plus de 12 ans devront se munir de leur carte d'identité pour la durée du camp.