

AMUSCIENTENCES



Plaque pédagogique

Introduction

AMUSCENCES, les séjours d'été des Jeunesses Scientifiques de Belgique sont aujourd'hui un incontournable de l'association. Fort 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. Le résultat, c'est un moment de bonheur intense pour les jeunes participants et un succès sans pareil pour les organisateurs. 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 bras¹ 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

Principes, valeurs, finalités...

Depuis de nombreuses années déjà, les Jeunesses Scientifiques se sont investies dans l'organisation de séjours de vacances. Si dès le début, les finalités et les valeurs de l'association se sont retrouvées en partie dans les séjours, stages et ateliers, il manquait toutefois une activité phare qui intégrait la totalité de celles-ci. Ce vide fut comblé lors de la création du premier séjour Amuscience. L'idée originale des séjours Amuscience est d'allier activités scientifiques et ludiques dans un même cadre. Mais 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 du décret sur les centres et plaines de vacances du 17 mai 1999 de la Communauté française.

Principes et 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. Les jeux compétitifs sont évités. Atteindre l'objectif dépend ainsi de l'esprit du groupe. Mais la coopération ne s'arrête pas aux activités proprement dites. Elle 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 recréer leur place, 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. Il construit ses repères d'abord dans son groupe de vie. Certaines activités organisées le sont en groupe de vie (voir plus bas) afin d'amener les participants à rencontrer ceux qu'ils n'auraient peut-être pas approchés d'eux-mêmes. Au delà des groupes de vie, 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.

Découverte

« Découvrir » est sans doute le leitmotiv des séjours. Il s'agit surtout de se découvrir soi, découvrir les autres et découvrir l'environnement (découverte culturelle, visites, découverte de la nature et du paysage, excursions ludiques, etc.) Les séjours s'inscrivent ainsi dans leur environnement direct et offrent aux participants l'occasion d'aborder le passé traditionnel et culturel de la région.

Respect de l'environnement

Le respect de l'environnement est depuis longtemps une préoccupation majeure de notre association. Les séjours Amusciances s'inscrivent évidemment directement dans cette optique. Différentes activités sont organisées durant les séjours pour mieux comprendre les enjeux écologiques et les conséquences réelles des changements climatiques. 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.

Cinq finalités

Si les finalités de l'association vont dans le sens de la culture scientifique, voire de l'augmentation du choix d'études scientifiques par les jeunes, celles des séjours en diffèrent légèrement. Ici, il ne s'agit pas de convaincre ou de donner goût aux sciences. Il s'agit surtout d'utiliser la démarche

scientifique pour découvrir le monde qui nous entoure. Nous sommes convaincus qu'à notre époque encore, l'obscurantisme et les croyances empiriques non vérifiées sont les plus grands obstacles à la démocratie ou la citoyenneté. Lors de la création du séjour, nous avons ainsi dégagé cinq finalités fondamentales :

1. Rendre citoyen

N'étant pas majeurs, les enfants et adolescents ne sont pas à proprement parler des citoyens. Néanmoins, l'apprentissage de la citoyenneté est un processus long et complexe qui commence dès la petite enfance, à l'instant même où l'enfant prend conscience de son individualité. Se considérer comme un individu signifie qu'on a pris conscience de l'existence des autres. Nous considérons ainsi avant tout la citoyenneté comme une attitude de vie au sein d'une communauté. Cette attitude se décline en trois axes :

- la solidarité (nous sommes attachés les uns aux autres par nos projets collectifs et nos besoins complémentaires);
- la civilité (chacun d'entre nous mérite la considération des autres et le développement dans la dignité);
- le civisme (nous ne sommes pas que des consommateurs des services de l'état, nous en sommes aussi des acteurs à part entière, nous avons un rôle à tenir).

Faire de nos jeunes de futurs citoyens actifs et responsables reste donc une finalité primordiale. Aux Jeunesses Scientifiques, et plus spécifiquement aux séjours Amusciances, nous faisons le pari que l'apprentissage de la citoyenneté passe par l'utilisation d'une démarche de pensée similaire à celle qui est utilisée dans la recherche scientifique.

2. Rendre autonome

Grandir, c'est se préparer à la séparation de ses parents, à l'indépendance. Paradoxalement, cet apprentissage ne peut se faire en l'absence de repères clairs. La liberté ou l'autonomie, c'est la capacité que développe chacun d'entre nous à se confronter à des limites. Certains choisissent de s'en tenir éloignés, d'autres jouent avec. Mais seuls ceux qui,

en les dépassant, mettent leur propre intégrité physique ou celle des autres en péril ne sont en réalité pas devenus autonomes. Aux séjours Amusciances, l'apprentissage de l'autonomie se fait par la capacité de choisir offerte aux participants. Chaque membre de l'équipe encadrante est en permanence attentif à ce que le participant ait la possibilité d'émettre des choix et de le faire selon ses propres affinités, en toute connaissance de cause. On retrouve ainsi une certaine idée de non-directivisme et de participation autonome. Toutefois, comme dit plus haut, nous sommes convaincus de l'importance des repères clairs. Aux séjours, ceux-ci sont avant tout présents dans la structure proposée. Les enfants et adolescents participent à la planification des activités mais ils le font selon des règles établies clairement dès le début du séjour. Dès que possible, l'activité autonome est encouragée. Laisser un enfant ou un ado agir de manière autonome ne signifie évidemment pas pour autant l'abandonner. Chaque participant fait partie d'un groupe auquel est attaché un animateur (ou un adolescent) qui lui sert de référent (le parent).

3. Rendre curieux

La curiosité est un bien joli défaut ! Signe caractéristique de l'envie de comprendre et connaître, elle est non seulement acceptée mais même encouragée durant les activités, et ce, tant qu'elle concerne les faits et l'environnement.

4. Participer

Comme nous l'avons souligné dans notre souhait de soutenir une valeur essentielle qui est la liberté, la participation aux activités doit être volontaire. Nul n'est obligé de participer mais tout est fait pour encourager la participation. Le premier atout pour y parvenir est la qualité et l'originalité des activités proposées aux jeunes. D'autre part, l'appartenance au groupe, les amitiés et le charisme des animateurs favorisent également la participation des jeunes aux activités proposées.

5. S'engager

Inquietés par le développement des attitudes et des considérations individualistes,

nous avons aussi créé les séjours pour proposer un vrai lieu de vie en groupe. Mais derrière cette initiative se cache l'espoir de voir les jeunes ayant vécu plusieurs séjours en y ayant éprouvé beaucoup de satisfaction, s'engager dans le mouvement et devenir peut-être, plus tard, les acteurs de l'association. L'engagement individuel et profond est donc à la fois une valeur et une finalité pour nous. Nous sommes convaincus que ce sont les citoyens engagés qui font bouger la société. Le sentiment d'engagement est ainsi considéré comme une émotion fondatrice à un chemin de vie tourné résolument vers les autres et la société.

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 droits et bras gauches. 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, la seconde édition de ce séjour a permis de développer différents documents qui se retrouvent dans cette plaquette :

- La charte des animateurs
- La charte des bras
- Les fiches de projets

Ce second séjour a été marqué également par 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

Si les séjours Amuscience 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, Amuscience 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 dans l'association. La méthode pédagogique mise en place aux séjours est donc la traduction directe des valeurs et finalités de celle-ci.

Durée et période du séjour

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

Vie en groupe

Catégorie 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.

Bras et groupes de vie

Au sein de chaque catégorie, les enfants sont répartis en groupes de vie. Chaque groupe de vie compte normalement 6 enfants. Ils sont mixtes et 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 sont « dirigés » 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) Chaque groupe de vie chez les enfants est dirigé par un animateur.

Chambres

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.

Thème

Les séjours sont organisés autour d'un thème général. Celui-ci est constitué d'un scénario faisant appel à l'imaginaire des participants. Il est le point central de l'organisation des projets (voir plus bas) ainsi que de certaines activités de l'après-midi ou de soirée. Le thème raconte une histoire à laquelle participent les enfants et adolescents.

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 et en rapport avec le thème du séjour. 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

La « **période tampon** » est un moment de la journée durant lequel les participants peuvent réaliser des activités de manière autonome, des projets personnels ou encore participer à une activité encadrée par un animateur. C'est par exemple l'occasion de programmer le blog du séjour ou faire un petit reportage photo, etc. Cette période s'appelle période tampon car elle sert également de période d'achèvement pour les activités qui auraient demandé plus de temps que prévu. Elle est située en fin d'après-midi.

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 définitive de leur enfant.

L'encadrement

L'équipe encadrante est constituée soit d'animateurs stagiaires, soit d'animateurs diplômés. Enfin, 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.

Chez les 8-11 ans, il y a également un animateur volant qui peut remplacer un animateur fixe ou l'accompagner pour une sortie ou une activité demandant plus d'encadrement.

Enfin, dans la mesure du possible, chaque animateur dispose d'une 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.





La charte du moniteur

En tant que moniteur je m'engage à :

Veiller au bien-être de chaque participant :

- à la bonne entente
- à l'intégration de chacun
- à établir la confiance
- Etre juste et égal vis-à-vis de tous les participants
- Aider ceux qui en ont besoin

Etre à l'écoute des participants :

- Etre disponible
- Etre attentif
- Etre compréhensif

Veiller à la sécurité :

- Instaurer des règles
- Veiller à l'application de ces règles
- Respecter moi-même ces règles
- Assurer des surveillances

Animer

- Organiser des activités
- Veiller à ce que chaque participant participe aux différentes activités
- Veiller au bon déroulement des activités
- Vérifier le matériel

Collaborer au sein d'une équipe :

- Communiquer avec les autres moniteurs
- Etre en concertation avec les autres moniteurs lors de l'organisation et des réunions de débriefing
- Lors de la création et de la préparation des activités/animations
- Veiller au partage des tâches
- Veiller à l'entraide au sein du groupe des monos

Adopter une attitude :

- Responsable de ses actes
- Responsable des jeunes à sa charge
- Mature en prenant des décisions réfléchies
- Respectueuse
- Positive
- M'abstenir d'avoir un comportement que je pourrais reprocher à un participant
- Prendre des initiatives



La charte du bras

scientifique

- L'éducation civique (citoyenneté, solidarité, ...)

En tant que bras je m'engage à :

- Etre impartial en toutes circonstances
- 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**
- Faire partie de la communauté des bras :
 - > Solidarité
 - > Entr'aide
- 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
- De bénéficier de soutien pour accomplir mon rôle

Quelques valeurs du camp :

- La vie en communauté
- Le respect de l'environnement
- Le rejet de l'obscurantisme par la démarche



Les bras

Créé à l'occasion du camp 2008, le rôle de bras est rapidement devenu indispensable au 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. Ce rôle est attribué sur proposition de l'équipe des animateurs, en concertation avec les bras déjà en fonction. 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.

Enfin, les bras sont consultés lors de l'appel à de nouveaux bras en remplacement de ceux devenus trop âgés pour vivre le camp.



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.