

**Séjour de vacances à
SAZOS (65 Htes Pyrénées)**

29 juillet au 05 août 2013

8 jours pour les 9-11 ans

Agréé jeunesse et sport

Nombre de place 20

Sazos petit village proche de LUZ ST SAUVEUR (65)

Altitude 830m

Commune de 120 habitants

L'accueil se fera dans une grange entièrement réhabilitée comprenant

- . 1 cuisine
- . 1 réfectoire avec cheminée
- . 1 dortoir de 12 couchages
- . 1 dortoir de 8 couchages
- . 1 tente de 12 couchages
- . 1 coin repos animateur avec couchage
- . 1 local sanitaire comprenant (2douches 4lavabos)
- . 2 WC

Le tout situé sur un espace arboré au pied du village.

L'équipe d'animation

1 directeur (stagiaire BAFD)

4 animateurs (BAFA)

1 animateur (stagiaire BAFA)

1 cuisinière

1 personnel technique

L'équipe d'animation

(Toutes les personnes composant l'équipe)

Elle devra garantir la sécurité morale physique et matérielle des enfants.

Elle devra entretenir entre elle des relations saines basées sur la communication et dans le but de donner aux enfants un moment privilégié.

Elle devra intégrer qu'elle est au service de l'enfant pour l'aider à réaliser un projet.

Elle devra être force de proposition.

Elle devra se fédérer autour du projet commun.

Elle devra se conformer aux règles de vie validées avec les enfants.

Les règles de vie

Elles seront écrites dans le cadre d'un échange entre les enfants et l'équipe d'animation (présence de tout le monde).

Les règles écrites seront ensuite classées en négociables et non négociables par l'ensemble des acteurs.

Elles s'appliqueront à tous

L'enfant est en vacances, il doit vivre un moment qui doit lui permettre de grandir, d'être plus solidaire, de voir d'autres horizons et de prendre du **plaisir**.

L'enfant devra montrer son autonomie et faire des choix dans un cadre animé par des adultes.

L'enfant devra comprendre et intégrer la vie en collectivité.

L'enfant devra respecter les règles de vie construites avec les animateurs.

Buts

Sensibiliser les pré ados au respect de la nature et de l'environnement.

Favoriser la découverte et la connaissance des animaux.

Initier les pré ados aux différents cycles de vie chez les Animaux (naissance, croissance, reproduction, mort).

Approcher sensoriellement les animaux.

Développer l'autonomie des pré ados à travers des choix.

Méthodes pédagogiques.

1.

*L'implication active des enfants sur le lieu pour favoriser l'autonomie dans les tâches qui lui sont confiées. (Délai 2 à 3 jours)

*Un travail par petits groupes qui permettra à chacun de s'investir activement. (Délai 2 à 3 jours)

2.

*L'adulte guide, régule le groupe d'enfants sans jamais faire à sa place. (Délai 1 à 2 jours)

*L'adulte favorise la découverte et le questionnement en veillant à ce que tout les enfants puissent s'exprimer. (Délai 1 à 2 jours)

*L'adulte responsabilise et favorise l'autonomie des enfants tout en veillant à la sécurité. (Délai en fonction des enfants)

3.

*Les enfants revisiteront par une approche sensorielle leurs cinq sens.

Outils pédagogiques

Colline aux marmottes avec le guide expliquant les différents animaux sur site (cycle de vie, reproduction, la place de l'animal dans la chaîne alimentaire Et pour le plaisir des marmottes qui s'assoient sur les genoux et qu'il faut nourrir.

La ferme aux cascades pour connaître les travaux du fermier avec différents animaux (nettoyage, remplissage de mangeoire, etc...) mais surtout avec les chèvres pour la traite ou donner le biberon aux petits.

Déplacement à la cabane du berger REMI qui expliquera la vie sur le site avec les chiens et les moutons, fabrication de fromage, site sur lequel nous bivouaquerons pour voir le lever du soleil.

Accrobranche à Chêne et Frêne sur des parcours allant de débutant à confirmé.

LES FINALITES :

* la citoyenneté

3. l'autonomie groupale et individuelle
4. le respect et la connaissance des animaux
5. la redécouverte des 5 sens

Journée type

7h 30 jusqu'à 9h30 Lever (temps du déjeuner, du rangement et de l'hygiène).

9h30 10h00 Explication sur le déroulé de la journée,

Préparation et petits jeux avec les animateurs.

10h00 Départ du camp (soit à pieds soit en car)

Préparation et petits jeux avec les animateurs.

10h00 Départ du camp (soit à pieds soit en car maxi 30mn).

10h30 Activités, visites, découverte, jeux

12h30 Soit pic nique si en extérieur, soit repas à la grange

13h30 Temps libre ou jeux avec animateurs.

15h Reprise des activités, visites, découvertes, jeux

17h30 Retour au camp, temps libre sous réserve d'avoir mis le couvert, ranger ses affaires, s'être lavé pour le repas.

19h30 Repas débarrassage, vaisselage, aspirage....

21h 21h15 Retour avec les enfants sur la journée

21h16 Soirée à thème

23h Extinction des feux enfants

Retour équipe d'animation 15 à 20 mn

La configuration permet d'être en surveillance des enfants pendant ce temps.

Planning du camp enfant 2013

Jour 1 :

16h : arrivée, présentation des lieux, installation, règles de vies, etc.

Ballade à la découverte de Sazos (bélier, lavoir, moulin, calvaire)

Veillée : présentation et magie (tour de table, jeux du drap, mots au tableau, tours de magie, etc.)

Mise en place du fil rouge : évocation du projet, une journée pour faire les groupes par affinités

Jour 2 : LE LOUP ET L'AGNEAU

BALLADE au plateau de SAUGUET

Veillée : loup garou et chamallows

Mise en place du fil rouge : Choix des fables AVEC LES ENFANTS

Jour 3 : Le singe et le dauphin

Matin : acrobranche

Aprém : piscine

Veillée : Time 's up des fables

Jour 4 : LE BERGER ET SON TROUPEAU

Matin : Peinture des masques + un peu de temps pour le fil rouge

Aprém : ballade pour le bivouac col de RIOU vers Remi le berger

Veillée : contes et fables (une fable chacun revisitée

si possible, en lecture offerte, participation des enfants pour la lecture) conte pour le retour AU CALME

Jour 5 : LE LOUP ET LE BERGER

Matin : Lever de soleil (si possible), jeux sur place

à prévoir + repas

Aprém : Départ pour 15mn vers LA FERME AUX CASCADES

Veillée : choix des enfants

Jour 6 : Fable à inventer sur LES MARMOTTES

Matin : Levé échelonné et petit jeux la grange (pourquoi pas la bataille navale en fin de matinée et du temps laissé pour le fil rouge)

Aprém : Colline aux marmottes, « parc animalier des Pyrénées »

Veillée : Jeux par équipe à partir du cri, des verbes, sur les animaux etc

Jour 7: La cigale et la fourmi

Matin : Shopping à Luz

Aprém : Grand jeux dans Luz avec la participation des commerçants,

Veillée : Boom + spectacles de théâtre sur les fables !

Jour 8 : LA VIEILLE ET LES 2 SERVANTES

Matin : Rangement, ménage Aprém : retour à Bordeaux.

« La connaissance s'acquiert par l'expérience tout le reste n'est que de l'information. »
Albert EINSTEIN.

PREVOIR SI POSSIBLE QUELQUES TEMPS APRES UN TEMPS DEDIE AU ET SI C'ÉTAIT A REFAIRE !!!

Échanger, communiquer, rire des expériences eues.

Évacuer celles difficiles mais s'en souvenir pour qu'elles servent d'expérience.

Ressortir les photos.

Poser ce qui aurait pu être mieux.

Se souvenir de ce qui a été chouette.