

Séjour de vacances à SAZOS (65 Hautes Pyrénées)

16 juillet au 23 juillet

8 jours pour les 9-11 ans

Tarif 270€

Agréé jeunesse et sport

Nombre limité de place 23

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 (BAFD)

1 DIRECTEUR ADJOINT

2 animateurs (BAFA)

2 animateurs en cours d'obtention du BAFA

1animateur débutant non diplômé

1 cuisinier/intendant

L'EQUIPE D'ANIMATION (TOUTES LES PERSONNES COMPOSANT L'EQUIPE)

ELLE DEVRA GARANTIR LA SECURITE MORALE PHYSIQUE ET MATERIELLE DES ENFANTS.

ELLE DEVRA ENTRETENIR ENTRE ELLE DES RELATIONS SAINES BASEES SUR LA COMMUNICATION ET DANS LE BUT DE DONNER AUX ENFANTS UN MOMENT PRIVILEGIE. ELLE DEVRA INTEGRER QU'ELLE EST AU SERVICE DE L'ENFANT POUR L'AIDER A REALISER UN PROJET. ELLE DEVRA ÊTRE FORCE DE PROPOSITION. ELLE DEVRA SE FEDERER AUTOUR DU PROJET COMMUN.ELLE DEVRA SE CONFORMER AUX REGLES DE VIE VALIDEES AVEC LES ENFANTS.

LES REGLES DE VIE, ELLES SERONT ECRITES DANS LE CADRE D'UN ECHANGE ENTRE LES ENFANTS ET L'EQUIPE D'ANIMATION (PRESENCE DE TOUT LE MONDE). LES REGLES ECRITES SERONT ENSUITE CLASSEES EN NEGOCIABLES ET NON NEGOCIABLES PAR L'ENSEMBLE DES ACTEURS. ELLES S'APPLIQUERONT A 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 INTEGRER LA VIE EN COLLECTIVITE.

L'ENFANT DEVRA RESPECTER LES REGLES DE VIE CONSTRUITES AVEC LES ANIMATEURS.

BUTS

- *Sensibiliser les enfants au respect de la nature et de l'environnement.*
- *Favoriser la découverte et la connaissance des animaux.*
- *Initier les enfants aux différents cycles de vie chez les Animaux (naissance, croissance, reproduction, mort).*
- *Approcher les animaux.*
- *Développer l'autonomie des enfants à travers des choix.*
- *Découvrir l'histoire de LUZ ST SAUVER à travers un grand jeu.*

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 tous 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).*

OUTILS PEDAGOGIQUES

- Colline aux marmottes.
- Balade avec des ânes (cycle de vie, reproduction, la place de l'animal dans la chaîne alimentaire...).
- Balades et visites.
- Bivouac.
- Accrobranche sur des parcours allant de débutants à confirmés.
- Piscine.

LES FINALITES :

- La citoyenneté.
- L'autonomie groupale et individuelle.
- Le respect et la connaissance des animaux.
- La découverte de LUZ ST SAUVEUR.

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 camps (soit à pieds soit en car, préparation et petits jeux avec les animateurs.

10h30 Activité, Visites, Découverte, Jeux.

12h30 Soit pique-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 camps, 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

Jour 1 : Arrivée, présentation des lieux, installation, règles de vies, etc.

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

Veillée : Jeux pour se connaître.

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

Jour 2 : Eloi nous guide pour une balade vers Gavarnie

Veillée : Time's up, Blind test musical, Articule etc...,

Jour 3 : Matin petits jeux en extérieur, départ vers 10h30 pour

La journée sur la Colline aux marmottes.

Veillée : Barbecue avec soirée Loup garou et chamallows grillés

Jour 4 : Matin accrobranche à Chloro Fil.

Après-midi départ vers HAUTACAM pour bivouaquer au Soum de Dabant-Aygue après avoir monté sa tente

Veillée : contes et fables des Pyrénées.

Jour 5 : Eloi nous promène pour un splendide panorama et une descente à travers bois pour un pique-nique avant un retour à la grange.

Veillée : choix des enfants.

Jour 6 : Matin : Réveil échelonné, Charles nous propose des Olympiades.

Après-midi Piscine.

Veillée : Surprise des animateurs.

Jour 7 : Matin : Shopping à LUZ ST SAUVEUR.

Après-midi : Grand jeux dans LUZ ST SAUVEUR avec la participation des commerçants.

Veillée : Boom nuit à la belle étoile si possible.

Jour 8 : Matin : Rangement, ménage.

Après-midi : Retour à Bordeaux.

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.