

# GUIDE DE L'ANIMATEUR AU CAMP



Tout ce que tu voulais savoir sur l'organisation d'un camp!

# JEUNES & NATURE

## Guide de l'animateur en camps

## Introduction

Aux camps, des jeunes de tous les horizons se rassemblent pour vivre quelques jours de vacances dans l'univers extraordinaire de Jeunes et Nature. Les animateurs volontaires sont là pour partager leur passion de la Nature en accompagnant les participants dans leur découverte de celle-ci.

Afin de faire de ton camp une réussite, ce guide ne t'offrira pas de recette miracle, mais plein de conseils accumulés par tes prédécesseurs au fil des camps. Ce guide est donc là pour aider l'animateur expérimenté ainsi que l'animateur fraichement investi à s'épanouir dans l'esprit de Jeunes & Nature. Ce guide est donc en constante évolution, il s'améliore d'année en année grâce aux retours des animateurs pendant les camps. Qui sait, peut-être que dans quelques années ce sera toi qui le mettra à jour ;-)

## Table des matières

Ι.	Jeunes a nature c est quoi ?	3
-	1.1 Et en pratique ?	
2	Charte de l'animateur	
3	Equipe d'animation	6
	3.1. Responsabilités des animateurs	
	3.2. Les rôles généraux	
	3.2.1. L'animateur·ice terrain	
	3.2.2. L'animateur·ice soirées	8
	3.2.3. Intendant · e	9
	3.3 Au sein du staff	. 10
	3.3.1. Responsable pharmacie	. 10
	3.3.2. Responsable matériel	
	3.3.3. Responsable compta	. 10
	3.3.4. Responsable DD (développement durable)	. 10
	3.3.5. Responsable vélo (pour les camps 12-16 ans)	
	3.4 Le coordinateur du camp	. 11
4	Déroulement du camp	. 12
	4.1. Préparation & Pré-camp	. 12
	4.2. 1 <sup>er</sup> jour	. 13
	4.3. Journées de camp	. 14
	4.4 Journées à thème	. 14
	4.5. Réunions du soir	. 15
	4.6. Dernier jour	. 16
	4.7. Post-Camp & Débriefing	. 17
	Annexe 1 : L'Humeur du Jour - ÇA VA /ÇA NE VA PAS	. 18
	Annexe 2 : le Jeu de nuit	. 19
	Annexe 3 : Débriefing de ta propre performance	. 20



## 1. Jeunes & Nature c'est quoi?

Jeunes & Nature, c'est une association de jeunes entre 5 et 30 ans, dont le but est de sensibiliser à la nature les citoyens de demain grâce à de nombreuses activités et camps, de découverte et formation, organisés par des jeunes en Wallonie et à Bruxelles. Chacun peut y trouver sa place et vivre pleinement le brassage des passions, des personnalités et des connaissances.

Pour pouvoir apprendre à respecter et protéger la nature, il est indispensable que nous apprenions tout d'abord à respecter les humains qui nous entourent. Si nous ne sommes pas capables de respecter, tolérer ou aider des humains qui sont de notre propre espèce, comment pourrions-nous respecter et protéger d'autres espèces ?

## 1.1 Et en pratique?



#### La différence est une richesse...

L'esprit « Jeunes & Nature » ne se limite donc pas au respect de la Nature, il porte aussi une attention particulière au respect des autres. Ce respect des autres inclut aussi bien le respect du voisinage que le respect des différences (sociales, mentales, physiques, ...), sans oublier le respect des opinions de chacun!

#### Chacun est une clé de voûte...

Le respect des opinions se retrouve dans un mode de communication active et non-violente, basée sur l'écoute, la confiance et la responsabilisation. Ceci résulte dans un système convivial, cool, ... dans lequel la hiérarchie est très peu exprimée, mais qui est en même temps très fragile : Cela ne fonctionnera que si chacun assume correctement ses responsabilités. Sinon, l'entièreté du système perd tout son sens et il faut alors malheureusement retomber sur un mode de fonctionnement plus hiérarchisé.

#### Vivre sainement...

Jeunes & Nature, c'est également la promotion du respect de soi, de la simplicité et d'une certaine hygiène de vie (notamment concernant l'alimentation, le tabac, l'alcool, etc.).

Dans le règlement signé par les participants, le tabac et l'alcool sont interdits. Par rapport à cela, les animateurs sont des exemples, ne l'oublions pas... Il est donc recommandé à tous les animateurs fumeurs de rester le plus discret et inodore possible. La "pause clope" doit être prise loin du gîte, à un moment où l'on est certain que l'on n'aura pas besoin de toi et où il est certain que des participants ne te sentent pas ni ne te voient.



#### Vivre ensemble versus autorité

Les camps sont organisés pendant les vacances et donc, les participants doivent le vivre comme tel : rien ne doit rappeler l'école. En général ça ne pose aucun problème. En cas de problème, n'oublions pas que les parents et les participants ont dû signer un règlement et que si l'un d'entre eux compromet le bon déroulement du camp, il peut être nécessaire de brandir la menace de renvoi, voire de l'exécuter (la menace, pas le participant ^^).

Pour pas mal d'entre eux le camp sera la première fois qu'ils quittent leurs parents pour une si longue période. Il faut donc tenter de compenser dans la mesure du possible cette séparation, en étant présent à des moments critiques (coucher : raconter une histoire et s'en aller tout doucement l'un après l'autre ; lever : en douceur), en étant disponible durant les temps libres, à leur écoute et en se montrant attentifs à leur hygiène (renouvellement des sous-vêtements, douches avec savon, tiques, ...).





#### Horaire

Il n'y a pas d'incompatibilité entre une ambiance agréable et un horaire respecté. C''est un point délicat qui est entièrement dans les mains de chaque animateur. Cet horaire sera malheureusement souvent chamboulé (matinale, nocturne, journées spéciales, ...) et la coordination entre animateurs terrain, soirées et intendants est alors primordiale.

Une bonne communication à ce propos permettra d'une part d'éviter le chaos, et d'autre part de respecter ce que les autres animateurs ont préparés (activités, jeux, repas). Les horaires proposés dans ce guide le sont à titre indicatif. Les pauses des animateurs se prendront en concertation avec le reste du staff.

Il ne faut pas oublier que les participants sont jeunes et ont donc besoin de plus d'heures de sommeil que nous. Des enfants fatigués sont fragilisés, moins

motivés et plus sensibles : ils ne profiteront pas du camp de manière optimale. Les animateurs ont également besoin de repos, chacun veillera à s'octroyer suffisamment de sommeil pour être en forme la journée.

#### Interdictions & règles

Dans le cadre des objectifs et de l'esprit de Jeunes & Nature, un règlement pour les camps a été établi. Ce règlement se trouve dans le Nièrson camps et a été approuvé par les parents quand ils ont inscrit leurs enfants.

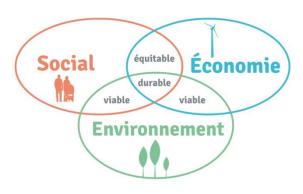
#### A auoi penser?

- Interdiction de fumer (Si un participant adolescent est déjà accro et que les parents nous communiquent son addiction et nous demandent de faire une exception, nous respectons leur avis. Mais avec des règles strictes: jamais en présence d'autres participants, jamais à l'intérieur, uniquement à 1 ou 2 moments précis de la journée bien établis en accord avec les animateurs. Il est formellement interdit à l'animateur accompagnateur de fumer avec le participant, nous restons des exemples pour tous!).
- Interdiction de boire de l'alcool! S'ils dérogent à cette règle, ils sont renvoyés.
- Interdiction des Gsm et Smartphones, ils seront confisqués durant le camp et rendu à leur départ.
- L'utilisation d'un baladeur mp3 ne peut en aucun cas déranger les activités. Ils sont tolérés mais seulement en dehors des périodes d'activités, sans qu'ils ne soient source de gêne pour les autres. Et jamais sur le terrain ou après l'extension des feux.

#### Impact environnemental et esprit durable

Un camp Jeunes & Nature est l'occasion rêvée pour montrer aux jeunes qu'il est tout simple d'adopter un comportement responsable et soutenable pour notre environnement et notre société. A aucun moment l'animateur ne pourra donc être pris en défaut.

Pendant le camp nous nous efforçons : de manger de la nourriture de qualité biologique, artisanale, locale et de saison, faire au minimum 2 journées entièrement végétarienne, d'aller chercher le lait à la ferme, de leur apprendre le tri sélectif, de faire un compost, d'utiliser la marche et le vélo pour éviter d'utiliser la voiture, d'économiser l'eau, l'électricité,...

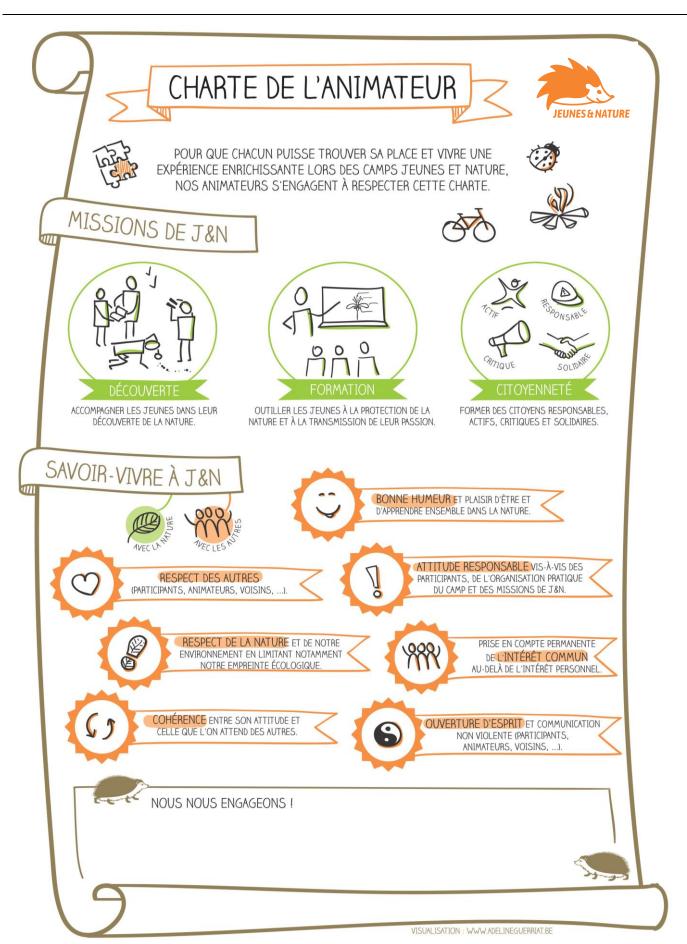


Toutes ces notions peuvent être facilement mise en place durant les camps, certaines sous forme d'animations (visite de ferme/ruches/maraicher, tri des déchets,...). Il faut simplement de la bonne volonté et qu'à titre personnel tous les animateurs soient convaincus de la nécessité de ce mode de vie responsable!

#### Les participants moins valides ou présentant un retard mental

Jeunes & Nature est prête à accueillir pendant les camps des participants présentant une déficience mentale ou physique, pour autant que les activités habituelles leur conviennent. En effet, nous ne possédons pas d'expérience dans l'organisation d'activités spécifiques à leur intention. Par ailleurs, si un enfant requiert une attention particulière et un suivi "intensif", son inscription ne se fera qu'avec l'accord de l'équipe d'animation.







## 3. Equipe d'animation

Chaque membre de l'équipe à un rôle bien défini qui est soit intendant, soit animateur terrain, soit animateur soirée, soit coordinateur du camp. Mais **tout le monde reste animateur en permanence**, l'intendant doit aussi encadrer les enfants quand ils sont au gîte, tout comme l'animateur terrain doit continuer à les encadrer après sa journée de terrain.

On peut **prendre des moments de pause** bien évidemment, mais ceux-ci ne doivent en aucun perturber le bon déroulement des activités et mettre en difficulté les autres animateurs. Il suffit de prévenir à l'avance, il faut faire de son mieux pour que la communication soit fluide entre tous.

La phrase qu'il faut retenir dès qu'on est animateur à un camp Jeunes & Nature :

## Il y a toujours quelque chose à faire!

## 3.1. Responsabilités des animateurs

Les parents nous font confiance en nous laissant la responsabilité de leurs enfants pour quelques jours. Les animateurs doivent se montrer à la hauteur en assumant cette responsabilité avec sérieux. Celle-ci peut se scinder en 4 domaines principaux :

#### 1) La sécurité

- Ne jamais laisser de participant sans cadre (seul et sans surveillance par exemple).
- Toujours respecter le code de la route.
- Pour les sorties en vélo, veiller au port du casque, éviter les routes dangereuses, animateur toujours le premier en descente, rouler en file indienne, rouler à droite, même sur les petites routes, vélo en bon état, pas de courses de vitesse,...
- Toujours emporter une pharmacie de terrain complète avec les numéros de téléphone utiles.

#### 2) La santé

- Veiller à proposer une nourriture saine et équilibrée.
- Veiller à l'hygiène aussi bien corporelle que du lieu de vie.
- Consulter attentivement les fiches médicales et s'adapter en conséquence (allergies, médicaments à prendre, handicap, ...).
- Procéder à une inspection "tiques" journalière.
- A la fin du camp, signaler aux parents tous les incidents d'ordre médical survenu lors du camp, qui auront été consigné dans la "fiche tique et médicale".

#### 3) L'épanouissement

- Respecter et faire respecter les différences (handicap mental ou physique, milieu social défavorisé, ...).
- Veiller à rencontrer les aspirations de chacun en diversifiant les activités.

#### 4) Etre exemplaire!

- Donner une bonne image en n'incitant pas les participants à braver les interdits et les encourageant à agir d'une manière responsable.
- Ne jamais fumer devant les participants ; avoir une consommation d'alcool raisonnable après le coucher des participants sans laisser d'indice.
- En matière de respect envers la nature, les animateurs, les voisins, le matériel...
- Participer volontairement aux corvées, rangement du tabou, nettoyage,...
- Ranger et nettoyer l'endroit de camp durant le camp, pour que la vie y soit agréable.



## 3.2. Les rôles généraux

#### 3.2.1. L'animateur-ice terrain

Son but est d'emmener les participants au plus près de la nature pour leur faire découvrir toutes ses facettes et qu'ils puissent s'y épanouir.

Chaque animateur (ou groupe de 2 animateurs) prend en charge le groupe qui correspond le mieux à ses compétences nature, mais en s'efforçant d'aborder chaque domaine naturaliste (mammalogie, botanique, entomologie, ...). Quand il rentre de la sortie sur le terrain, il continue à encadrer les enfants jusqu'au coucher. Si nécessaire, il se propose volontairement d'aider intendants et animateurs soirées.

L'animateur-terrain sera d'emblée la personne ressource des participants de son groupe. Dès lors il est important de se montrer à l'écoute de ses participants, présent et attentif.

Il faut être ouvert à leurs suggestions, accepter autant que faire se peut leurs demandes un peu plus spéciales (faire une matinale, faire des jeux, etc.) afin de veiller à leur épanouissement personnel et collectif lors des camps. Cela est très important car les participants de ton groupe terrain passeront la plupart de leur camp en ta compagnie.

#### Sur le terrain, veiller à prendre :

- Les numéros de téléphone du staff et du médecin.
- La pharmacie de terrain.
- Des chasubles pour chaque participant et pour toi.
- Des guides naturalistes.
- Le matériel d'animation.
- En 12-16 une trousse de réparation vélo et casques.

### Conseils:

Lors des sorties, veiller à maintenir la cohésion du groupe et à intégrer au plus vite les plus timides.

Il faut toujours s'efforcer de s'adapter à son public et proposer des activités originales. Il faut veiller à mettre l'accent sur l'émerveillement, l'inattendu, le ludique, l'anecdotique, l'action, l'imaginaire, ...

Parfois il faudra improviser à cause de la météo belge et animer les participants au gîte. Veille à ne pas déranger les intendants dans leur préparation du repas.

Après le retour du terrain, pense à remplir le tableau des observations de la journée avec les participants, encadre-les s'ils veulent utiliser les binoculaires et essaye de les inciter à écrire et dessiner dans le livre d'or.

Pour les camps 12-16, le vélo permettra d'atteindre des zones un peu plus éloignées, mais il faut éviter que les journées de terrain ne deviennent des épreuves sportives. Essaye donc de faire de nombreux arrêts pour observer, faire une partie de la journée à pied.

Pour diversifier les approches et faire profiter tout le monde de tes spécialités et combler tes lacunes, il est préférable de **faire des duos d'animateurs**, en essayant qu'ils soient complémentaires (un naturaliste et un animateur, ou un entomologiste et un botaniste). Cela permettra un meilleur encadrement des participants aussi bien au niveau de la sécurité (surtout pour les plus petits), qu'au niveau de la diversité des animations et des domaines naturalistes mis en valeur.





#### 3.2.2. L'animateur-ice soirées

Son but est d'organiser de grands jeux rassemblant tous les participants. Ceux-ci se dérouleront à proximité du gîte ou même parfois dans le celui-ci et consisteront en des jeux plutôt défoulant (approches kinesthésique et ludique en général).

Beaucoup de grands jeux sont devenu incontournables au fil des années, ils se trouvent dans la farde grand jeux, si c'est la première fois que tu anime les soirées, n'hésite pas à demander conseil au coordinateur du camp ou à d'autres animateurs expérimentés pour t'expliquer les jeux incontournables. N'oublie pas d'aider les intendants et les animateurs terrain dès qu'ils pourraient en avoir besoin.

#### Comment organiser ta journée :

Pendant la préparation (WEF, réunion préparatoire et pré-camp) :

• Fait un planning pour les jeux et commence à les préparer.

#### Pendant le camp, chaque matin :

- Organise les derniers préparatifs des grands jeux de l'après-midi et du soir.
- Prépare les jeux du lendemain.
- Prépare le jeu de nuit avec l'aide du staff s'il y a un jeu de nuit de prévu (voir annexe 1).

#### Chaque après-midi:

- Emmène le groupe de participant jusqu'à la zone de jeu (gîte, prairie, bois, etc.)
- Anime le jeu préparé avec l'aide des autres animateurs

#### A la réunion du soir :

- Débriefe les jeux ayant eu lieu la journée.
- Explique le(s) jeu(x) du lendemain et explique aux animateurs les différents rôles à se répartir durant l'animation.

#### Conseil:

- Si tu t'es bien organisé, il est possible de concevoir un fil conducteur à l'ensemble des jeux qui sont prévus lors du camp. Cela apporte un énorme plus à l'ambiance générale, mais demande une organisation supplémentaire.
- Prévoit des petits jeux défoulant, sportifs ou non, d'intérieur ou d'extérieur, à proposer lors du temps libre avant le repas, pendant la vaisselle pour les participants inoccupés durant ces moments de battements. La participation à ces jeux est libre, mais il est important que les participants aient la possibilité de s'occuper, car certains en viennent très rapidement à tourner en rond.
- Pense à faire une conclusion à tes jeux expliquant ce qu'il faut en retenir.
- Range tous les jours les tabous et le matériel utilisé pendant les jeux
- Pense à noter les suggestions pour améliorer un jeu, les idées pour en créer des nouveaux au jour le jour ou en fin de camp.





#### 3.2.3. Intendant · e

Son rôle est bien évidemment de prévoir et de préparer tous les repas (matin, midi, 4h, soir et réunion).

Il gère donc toute la préparation de la cuisine ainsi que le stock de nourriture : faire un menu avant le camp, une liste complète de course en faisant attention à laisser assez d'argent pour les autres projets du camp.

L'intendant est responsable de tous ce qui se trouve dans la cuisine.

#### Autres rôles de l'intendant :

- Gérer les courses (non seulement pour la nourriture, également pour les jeux, le nettoyage, papier toilettes, diplômes, ...).
- La gestion de la trésorerie revient également à un des intendants, pour une question pratique évidente.
- Assister si possible à l'exécution des tâches (par ex. énorme vaisselle, rangement).
- Ranger et nettoyer la cuisine et le matériel utilisé pour l'intendance (une partie peut être faite par les enfants après le repas).
- Assister les animateurs si nécessaire et si possible tout au long de la journée (ex : aider les animateurs terrain à animer les participants au gîte si le temps ne leur permet vraiment pas de partir sur le terrain).
- Participer aux réunions avant, pendant et après le camp.

#### Conseils:

Dans l'idéal il faudrait uniquement consommer des fruits/légumes locaux, de saison et bio. Un tableau des fruits et légumes de saison se trouve dans la farde intendance. Si ce n'est pas le cas, tu peux contacter le GT Impact, un administrateur ou un permanent.

Pour le lait, les œufs, le pain et la viande, les fruits et légumes, la farde camps contient les adresses des producteurs et maraichers locaux. Aller visiter la ferme où nous allons chercher le lait pourrait être une occasion d'activité avec les participants (en particulier les 5-8 et 8-12).

De plus, l'intendant devra intégrer dans son menu, au moins deux journées entièrement



végétariennes (pour le pic-nic du midi également). Il faut veiller à remplacer la viande par des aliments équilibré en protéine (céréales et légumineuses dans la même assiette, ou plantes sauvages riches en protéines complètes : orties, consoude par exemple).

Le **respect des horaires du déjeuner et du souper** est TRES important, car les retards donnent lieu à des temps morts qui peuvent devenir pesants à la longue et qui sont favorables à l'invasion du camp par la glande!

Une réserve de nourriture non périssable se trouve sur place. Il faut essayer d'utiliser une bonne partie et si un des aliments vient à manquer en fin de camps, il serait sympathique d'en racheter pour les suivants.

L'inconvénient du rôle d'intendant est qu'il faut se lever plus tôt pour faire chauffer le lait et préparer le déjeuner et le pique-nique de midi. Mais heureusement, il aura la possibilité de faire une sieste bien méritée pendant la journée (un système de tournante au sein du staff est également envisageable, car ce n'est pas chinois de faire du cacao).

Si tu t'organises bien (en préparant ton menu à l'avance, en faisant les courses efficacement, ...) tu trouveras certainement le temps d'aller rejoindre un groupe sur le terrain une partie de la journée;)

## 3.3 Au sein du staff

#### Ces rôles sont à désigner pendant la préparation du camp

#### 3.3.1. Responsable pharmacie

- Accueillir les parents avec le coordinateur pour récolter les informations médicales.
- Soigner les enfants blessés, en n'hésitant pas à appeler le médecin en cas de blessure méchante, de complication, de maladie, ou simplement de doute! Il vaut mieux se déplacer ou appeler le médecin pour rien plutôt que de passer à côté de choses graves!



- Vérifier que toutes les pharmacies de terrains soient complètes.
- Racheter suffisamment tôt du matériel qui commence à se faire rare.
- Donner les médicaments aux enfants qui doivent suivre un traitement régulier.
- Préparer et emmener une trousse de secours pendant les journées thématiques (Gestion, Hydrobio, ...).

#### 3.3.2. Responsable matériel

- Réaliser l'inventaire de tout le matériel didactique, de réparation et de gestion en début et en fin de camp (les feuilles d'inventaire se trouvent dans la farde camp).
- Pendant le camp veiller à ce que le matériel ne se disperse aux 4 coins de l'endroit de camp.
- Mettre en évidence le matériel cassé ou défectueux, le réparer ou le remplacer si possible.
- Vérifier si le matériel de gestion est en ordre d'utilisation (serrer les boulons des coupes-branches, ...).
- Expliquer l'utilisation des outils (coupe-branches : ne pas tordre, ne pas planter dans le sol).
- Vérifier que le matériel salissant soit nettoyé après chaque usage (life-trap, hydrobio, ...).

#### 3.3.3. Responsable compta



- Veiller au budget (pas dépasser, répartir sur nourriture, jeux, matériel, ...) et tenir au courant les autres animateurs de la situation (surtout le coordinateur du camp).
- Tenir à jour (le mieux c'est le faire tous les jours) la comptabilité du camp.
- Gérer la caisse en ayant assez mais pas trop d'argent en liquide, la carte bancaire (en cas de perte, faire le nécessaire pour bloquer).

#### 3.3.4. Responsable DD (développement durable)

- Veiller à ce que le camp respecte les valeurs de J&N sur le développement durable (Cf. Charte du DD).
- Préparer une animation/grand jeu sur le thème du développement durable.
- Veiller à diminuer notre consommation d'eau, d'électricité et de la voiture.
- Veiller à ce que l'on trie correctement nos déchets.
- Veiller à ce que les intendants achètent des aliments locaux et de saison.
- Veiller à ce que les intendants proposent au moins deux journées totalement végétarienne.
- Essayer de déceler toutes les comportements incohérents vis-à-vis de nos valeurs et essayer de trouver des solutions pour les corriger.

#### 3.3.5. Responsable vélo (pour les camps 12-16 ans)

- Organiser l'inspection des vélos à l'accueil et forcer les parents à faire le nécessaire pour que le vélo soit en ordre (spécialement les freins et les pneus).
- Prendre soin du matériel de réparation : inventaire, renouvellement du matériel utilisé,...
- Distribuer les trousses de réparation aux animateurs "terrain".
- Réparer chaque soir les vélos en mauvais état.
- Veiller à la bonne utilisation du vélo cargo et vérifier son état chaque jour pour la batterie notamment.





## 3.4 Le coordinateur du camp

Le coordinateur du camp est désigné par le GT camp en fonction de son expérience et de ses qualités (Ouverture d'esprit, Humilité, Exemplarité, Participation, Délégation, Démocratie, Charisme). Le coordinateur du camp représente Jeunes & Nature de manière intrinsèque, il est responsable du bon déroulement du camp.

Idéalement, le coordinateur de camp n'a pas grand-chose de plus à faire car les autres animateurs, consciencieux, font leurs tâches à merveille. Toute l'équipe a le projet commun de déborder d'imagination et d'enthousiasme pour rendre le séjour le plus profitable et le plus agréable possible.



## Charte du coordinateur camp

Le coordinateur du camp représente Jeunes & Nature de manière intrinsèque, il est responsable du bon déroulement du camp. Il doit donc veiller à ce que tout s'organise bien et que tout tourne rond. Ce n'est pas le coordinateur de camp qui doit tout faire, mais c'est lui qui doit veiller à ce que tout se fasse!

Le coordinateur du camp s'engage à :

- Etre présent lors du WE Animateurs
- Organiser une réunion avec son staff au moins une fois avant les camps
- Etre présent depuis le commencement du pré camp jusqu'à la fin du post camp
- Organiser le pré et post camp
- Assurer la communication avec le staff, être disponible pour répondre à leurs questions
- Etre la personne de contact auprès des parents
- Envoyer un mail aux parents 2 semaines avant le camp pour rappeler le matériel à prendre, demander les allergies, régimes particuliers, etc.
- Représenter Jeunes et Nature auprès des personnes extérieures
- Veiller au bien-être et à la sécurité des enfants comme des animateurs
- Intégrer les animateurs participant pour la première fois à un camp
- Prévenir et gérer les tensions et conflits
- Veiller au respect des lieux et du matériel
- Participer comme tout autre animateur à la vie du camp et à ses activités
- Aller en renfort ponctuellement là où il y en a besoin (intendance, soirée ou terrain)
- Déléguer, expliquer et veiller au respect des responsabilités suivantes :
  - Comptabilité (tenue journalière)
  - o Infirmerie
  - o Développement durable
  - Matériel
  - Vaisselle (liste le matin)
  - o Vélo (12-16)
- Compléter les documents administratifs (subsides, attestation de participation, assurances,...)
- Veiller au respect de l'horaire (établi en début de camp avec le staff)
- Passer une journée avec chaque groupe terrain et animateurs soirées
- Evaluer les animateurs de la formation, en suivant les indications des formateurs et dans un esprit constructif
- Veiller au respect des conditions de participations au camp et de la charte de l'animateur

Cette charte doit être signée par le coordinateur et affichée dans un tabou, à la vue de tous les animateurs.



## 4. Déroulement du camp

## 4.1. Préparation & Pré-camp

#### Avant de commencer

- Participer au WE Animateurs!
- Prendre contact avec le coordinateur du camp et s'inscrire sur le site.

#### Réunion préparatoire

Quelques semaines avant le camp, toute l'équipe se rassemble une première fois pour :

- Une première prise de contact entre les animateurs, intendants et coordinateur de camp.
- Se **répartir les rôles** (intendance, soirée, terrain) et les tâches pour la préparation du camp (jeux, activités spéciales, idées de jeux de nuit, menu du camp)
- Discuter du **planning du camp** et éventuellement inventer un fil conducteur, proposer des activités spéciales (exposé d'une personne extérieure, visite d'un endroit).
- Prévoir s'il est nécessaire d'acheter du nouveau matériel pour la préparation de nouveaux jeux. En cas d'endommagement de matériel couteux, il faut prendre contact avec le GT camp qui gère le budget.
- Se **répartir les responsabilités** : vélo, pharmacie, matos, ... (Peut éventuellement se faire au précamp).
- Si on doit suivre un régime alimentaire particulier (allergies, végétarien, hallal, ...) le communiquer à l'intendant.
- Penser à avoir une voiture au camp par sécurité

Il ne faut cependant pas oublier de ménager une place aux initiatives de dernière minute et à un minimum d'improvisation : la souplesse d'adaptation est aussi un ingrédient de la réussite d'un camp!

#### Pré-camp

- Parcourir le guide de l'animateur avec le staff & signer les chartes de l'animateur et du coordinateur.
- Organiser des activités de team-building (aller au bowling, jouer à un jeu, aller se balader ensemble, ...) afin de stimuler l'intégration de chacun dans le groupe des animateurs (important pour les nouveaux !).
- Ranger l'endroit de camp et inventorier le matériel.
- Décorer les WC (petites BD pour faire un bon caca) et ailleurs.
- Vérifier le nombre de filles/garçons et vérifier que les places dans les dortoirs soient bien réparties.
- Discuter du mode de formation des groupes.
- Parcourir fiches d'inscription et les fiches médicales.
- Vérifier s'il y a des anniversaires.
- Repérer les lieux pour les activités.
- Préparer des jeux communs (surtout le jeu de nuit).
- Prévoir un horaire (un exemple est fourni au point 4.3) et réaliser une roue des tâches.
- S'échanger des idées d'animation.
- Consulter les fiches médicales (très important pour repérer les éventuelles allergies ou autres détails médicaux).
- Vérifier l'état des pharmacies et des trousses vélo.
- Se présenter au village (voisins, boulanger, fermier, producteurs, ...).
- Placer les panneaux indiquant l'endroit du camp dans le village.
- Penser au livre d'or (créer un page de garde personnalisée par camp).
- Finaliser le planning et le menu du camp.
- Parcourir la farde camp pour être certain de ne rien oublier de préparer avant l'arrivée des participants.



## 4.2. 1<sup>er</sup> jour

## Le premier jour est crucial, c'est la première impression qui compte le plus, il faut donc que tout soit parfait!

Il faut trouver des responsables pour chaque tâche. Voici une liste des choses à ne pas oublier :

De nombreuses tâches sont à gérer simultanément :

- □ S'occuper de l'accueil des arrivants (penser au café et éventuellement un « dessert »).
- □ Montrer le gîte et aider les participants à s'installer.
- Collecter les cartes d'identités, les fiches médicales et les conditions de participations signées des participants (le coordinateur et responsable pharmacie).
- □ Faire signer le formulaire de justification des subsides par les participants (fiche 4.3).
- Discuter chaleureusement avec les parents.
- □ S'occuper du magasin.
- □ Animer ceux qui se sont déjà installés.
- Commencer à préparer le repas du soir.
- □ Vérifier l'état des vélos et la présence d'un casque (uniquement pour les 12-16 ans).

Une fois que les participants sont (théoriquement) tous arrivés :

**Prévoir un jeu de groupe** pour faire connaissance et déterminer les préférences pour le terrain, pour pouvoir repérer les "cas problématiques" et avoir une idée des affinités entre les participants.

**Présenter le camp à tous les participants**: le gite et ses tabous, l'horaire, la roue des tâches, les consignes (tabac, alcool, gsm, mp3, casque, ...), le livre d'Or, la bibliothèque, le tableau des Observations, etc.

Présenter les animateurs avec leur préférence (bota, entomo, survie, etc.) et puis demander aux enfants de se répartir en fonction de leur préférence. Attention à bien veiller à ce que les groupes soient équilibrés, point de vue âge, sexe, mais aussi dynamisme et motivation. NB: si le lendemain, on se rend compte qu'il y a un problème, il ne faut pas hésiter à changer.

Faire une rapide inspection « poux » et agir en conséquence pour ne pas laisser ces petites bestioles pourrir tout le camp.



## A savoir

Un bon contact avec les parents est primordial pour notre association. Il faut donc prendre le temps de leur parler au début et à la fin du camp.

Le participant rentrant ne racontera probablement pas le déroulement normal du camp. Il ne racontera que les choses qui l'ont frappé le plus.

Il est donc fortement conseillé de choisir quelques personnes (de préférence les plus matures) qui se chargent de parler aux parents, de leur présenter le fonctionnement du camp et d'illustrer les activités, ...

Il est également préférable de prévoir quelque chose à boire et à manger (un cake, un café, ...) pour les parents avant qu'ils reprennent la route, surtout à la fin du camp, quand les parents reviennent chercher leurs enfants.



## 4.3. Journées de camp

<b>(</b>	UNE JOURNÉE DE CAMP 5-8 ANS	<b>(</b>	UNE JOURNÉE DE CAMP 8-12 ANS	<b>©</b>	UNE JOURNÉE DE CAMP 12-16 ANS
08H00	Lever/Habillement	08H00	Lever/Habillement	08H00	Lever/Habillement
08H45	Petit déjeuner	08H30	Petit déjeuner	08H30	Petit Déjeuner
10H00	Activités dans la nature	09H30	Activités dans la nature	09H30	Activités dans la nature
12H00	Pique-nique dans la	12H00	Pique-nique dans la nature	12H00	Pique-nique dans la nature
	nature	13H00	Activités dans la nature 🕊	13H00	Activités dans la nature
13H00	Activités dans la nature	15H00	Retour au gîte	17H00	Retour au gîte
15H00	Retour au gîte et goûter	15H15	Grand jeu 🔭	17H00	Tâches/temps libre
15H30	Jeu de groupe ou acti-	16H30	Goûter	18H00	Souper
17H00	Tâches/douches	17H00	Tâches/temps libre	19H00	Tâches/temps libre
18H00	Souper	18H00	Souper	20H00	Jeu du soir 🚮
19H00	Activités de soirée	19H00	Tâches/temps libre	22H30	Coucher
20H15	Coucher et lecture d'une	20H00	Jeu du soir 🚻		
	histoire	22H00	Coucher		

#### Journée classique pour les camps 5-8 ans :

La matinée et le début de l'après-midi sont consacrés à une balade à pieds pas trop longue, ponctuée de petites animations d'éveil à la nature. Au retour au gîte, soit on réunit tous les enfants pour un grand jeu collectif, soit nous leur proposons de choisir parmi plusieurs activés "badges" se déroulant par petits groupes. Etant donné qu'il y a 2 animateurs par groupe terrain, que le nombre de participant est limité à 20 et que la journée est plus courte, des animateurs "soirées" ne sont pas nécessaires, les animateurs se répartissent la gestion des après-midis.

#### Journée classique pour les camps 8-12 ans :

La matinée et le début de l'après-midi sont consacrés à une balade à pieds ponctuée d'animations adaptées au besoin de nos naturalistes en herbes. Les animateurs "soirée" entrent en action dès le début de l'après-midi en proposant tous les jours un grand jeu réunissant tous les enfants. Après un bon repas, les vaillants animateurs "soirées" continuent sur leur lancée et animent un jeu de soirée avant le coucher des enfants.

#### Journée classique pour les camps 12-16 ans :

La majeure partie de la journée est consacrée à la découverte de la nature et à la sensibilisation à sa protection, les groupes parcourent de grandes distances à vélo et à pied pour découvrir des biotopes diversifiés. Au soir, on laisse place aux animateurs soirée qui auront pris soin de préparer un grand jeu réunissant tout le monde.

- > Les animateurs soirée proposent des grands jeux (d'extérieur sauf intempéries) centrés sur la nature et ses écosystèmes, l'écologie ou le développement durable. Toutes ces activités demandent une bonne préparation, tant pour le déroulement proprement dit que pour la mise en scène. Tout le staff participe donc activement à leurs réussites.
- > Pour éviter que certains ne tombent dans un travers peu valorisant de « glande », il est vivement conseillé qu'il n'y ait pas trop d'animateurs présent au gîte pendant la journée (préparation des repas et/ou réalisation/fignolage des activités d'après-midi).

## 4.4 Journées à thème

Les camps sont en général parsemés de journées dites "à thème" comme la journée de gestion ou celle de l'hydrobio. C'est l'occasion d'expliquer aux participants les objectifs et l'intérêt de la gestion de réserves naturelles ou de l'importance de la protection des rivières. On peut bien évidemment proposer d'autres journées thématiques : botanique, entomologie, ornithologie, mammalogie, photographie nature, etc. Il n'y a pour seule limite que l'imagination des animateurs !

## 4.5. Réunions du soir

Chaque soir, après le coucher des participants, se tient une réunion avec tous les animateurs et intendants, pour faire le point sur la journée, et prévoir celle du lendemain. Il revient au coordinateur du camp de tenir la réunion du soir en veillant tout d'abord à ce que tous les animateurs soient présents, calmes et disposés à écouter.

## Avant la réunion il faut désigner au moins 2 bob pour la soirée qui géreront les problèmes qui surviendraient!

#### Les points à ne pas oublier lors de la réunion :

- Un tour de table de l'humeur de tous les animateurs pour commencer.
- Les animateurs soirées
  - Rapide bilan du jeu du jour.
  - Expliquer le jeu du lendemain et répartir les rôles des animateurs (où jouer ? Quel rôle dans l'explication /dans le jeu ? Quels groupes ? But du jeu ? Se termine quand et comment ? ...).
- Les animateurs terrain (pour chaque groupe)
  - Rapide bilan de la journée et des éventuels problèmes rencontrés.
  - Annonce des sorties spéciales (nocturne, nuit à la belle étoile, matinales).
- Les intendants
  - Rapide bilan des repas de la journée (quantité ? équilibré ? timing ? apprécié ? requêtes ?)
- Autres responsabilités
  - Vélos réparés ? Compta à jour ? Situation du budget ? Visite médecin/pharmacie ? Matériel en état ou à remplacer ? ...
- Il arrive qu'un participant ait un comportement problématique ou mérite un peu de votre temps!
- Finalement, il reste souvent des « grands points » à discuter : le jeu de nuit, les diplômes des participants, la journée de gestion, une journée spéciale (artistique ou autre), ...

Pour que les réunions du soir soient efficaces il faut être complet mais bref, il faut s'écouter jusqu'au bout et veiller à ce que tous aient bien compris et veiller à ce que tout le monde ait pu s'exprimer.

Pendant la réunion, on grignote et on boit un petit verre. Les intendants prévoient, selon les préférences de tout le monde, des boissons et quelques petits trucs à grignoter (en respectant nos valeurs écologiques). Si certains animateurs préfèrent boire une bière ou un verre de vin lors de la réunion, il y a des règles strictes :

Les participants ne doivent jamais en être au courant. Le bac et les bouteilles sont toujours cachés et ne quittent pas le tabou. Soupçonner la présence d'alcool sans jamais en avoir de preuve, c'est autre chose que voir des bouteilles vides s'accumuler. Chacun range donc ses

cadavres avant d'aller dormir!

Ces divertissements ne doivent empêcher personne de participer à la réunion, de se lever à l'heure, d'être responsable des participants même pendant la nuit, etc. Le but n'est certainement pas d'organiser des concours de celui qui boit le plus !

S'il arrive néanmoins qu'un animateur gère mal sa consommation et n'est pas capable le lendemain d'assumer ses responsabilités, le staff veillera à ce qu'il ne boive plus d'alcool jusqu'à la fin du camp. En cas d'abus trop nombreux, le coordinateur de camp a la responsabilité d'instaurer des règles plus strictes.

Jeunes & Nature ne paie JAMAIS les boissons alcoolisées et n'avance jamais de l'argent pour ce genre d'achats. Un animateur les paie et ceux qui en consomment s'organisent pour le remboursement.



### 4.6. Dernier jour

Ça y ait, c'est la fin! Aujourd'hui les participants retournent chez eux, à nous de faire en sorte que cette dernière journée ne vienne pas entacher le séjour à cause d'une mauvaise organisation...

Voici	la	liste	des	tâches	à	réaliser	avant	aue	les	parents n	'arrivent	
VOICI	ıu	11316	ucs	Luciics	u	reatiser	uvunc	que	163	parents ii	ullivelle	•

	Faire ranger	leurs affaires	aux	participants.
--	--------------	----------------	-----	---------------

- □ Veiller à ce qu'ils n'oublient rien.
- Vérifier qu'ils n'aient pas oubliés de nous rendre : livres, outils. ...
- ☐ Faire remplir les questionnaires d'évaluation du camp par les participants.
- ☐ Encourager les enfants à écrire dans le livre d'or après qu'ils soient prêts pour le départ.
- □ Ranger le camp \*
- □ Préparer le magasin.
- □ Préparer cartes d'identité, fiches-tiques et attestations de mutuelles à remettre aux parents.
- □ Préparer un repas qui ne nécessite pas de couverts, que l'on mangera avant que les parents n'arrivent.
- ☐ Préparer du café et un « dessert » pour les parents.

Voici la liste des tâches à réaliser quand les parents arrivent :



Distribuer les	calendriers	de l'année	e, et faire	e plein d	e pub pou	r les W	/E retrouvailles	et autres	activités
phares.									

- □ Inviter les potentiels futurs animateurs au WE « l'envers du décor ».
- □ Remettre aux parents les attestations pour la mutualité et rendre les cartes d'identité.
- □ Tenir le magasin.
- □ Prendre le temps de discuter avec les parents, ne pas hésiter à leur parler de nous, nos objectifs, etc. Le bouche-à-oreille est notre système publicitaire le plus efficace et tous les parents ont des amis qui sont aussi parents.

# Pour les animateurs, le camp ne se termine pas au départ des participants, mais lorsque le post-camp est terminé et l'endroit de camp est remis en ordre pour les suivants.

\* Conseil : faire une liste d'endroits à nettoyer et déléguer le travail (1 ou 2 animateur(s) par tâche + nombre de participants). Dès qu'un animateur est prêt, il va aider les autres. Il faut penser à se partager la quantité de brosses, seaux, ... disponibles. Un participant qui a fini sa tâche peut toujours aider à faire le repas, écrire dans le livre d'or, etc. **Exemple** de liste de nettoyage :

	Cuisine	(les inten	dants + 3	3 partio	cipants)	١
--	---------	------------	-----------	----------	----------	---

- □ Vaisselle de la boume et du petit-déj + nettoyer les tables (1 animateur + 4 participants)
- ☐ Toilettes (1 animateur + 2 participants)
- □ Douches (1 animateur + 2 participants)
- □ Ranger les malles, le matériel et les tabous (2 animateurs)
- ☐ Bibliothèque (1 animateur + 2 participants)
- □ Dortoir (1 animateur + 3 participants)
- □ Vaisselle du dernier jour (1 animateur + 4 participants)
- ☐ Réfectoire (1 animateur + 4 participants)

## 4.7. Post-Camp & Débriefing

Le post-camp s'étale entre le jour où les participants partent (vers 15h en général) et le surlendemain au matin, quand le staff du camp suivant arrive. Voici les tâches à réaliser (dans l'ordre qui vous convient le mieux) :

#### Rangement final du gîte et paiements :

Ш	Nettoyer les tabous et les dortoirs animateurs et ce qu'on n'a pas su finir avec les participants.
	Ranger les malles et le matériel.
	Inventorier le matériel et la bibliothèque.
	Aller au parc conteneur.
	Aller payer le lait, le boucher, la boulangerie, etc.
	Vérifier et clôturer les comptes.

Pour que le camp suivant puisse se passer dans les meilleures conditions, il est nécessaire de laisser un gîte en état propre et rangé. Il est toujours utile qu'une partie du staff reste jusqu'au moment où l'équipe du camp suivant arrive (clé, infos générales, etc.).

#### Réunion finale du camp

#### Analyse des évaluations des participants :

On se partage les évaluations que les participants nous ont rendues avant de partir et le coordinateur demande à chacun de citer les différents points écrit par les enfants. Une fois qu'on a récolté la totalité des informations, on en fait une synthèse objective. C'est le moment de **tirer des conclusions** de ce que les participants ont dit... Et de **trouver des pistes d'amélioration** pour l'année prochaine.

#### Débriefing par et pour les animateurs :

Il est important, en fin de camp que toute l'équipe prenne le temps de le "débriefer", en évaluant ce qui a bien fonctionné, ce qui a plutôt raté, des émotions de chacun face à certaines situations, des réactions bonnes ou mauvaises,...

Cette discussion permet de faire le point posément, sans accuser ni régler des comptes, elle permet de **prendre** du recul sur les situations vécues et les ressentis. C'est le moment de tirer des renseignements pour le futur aussi bien de manière individuelle que pour tout le staff conjointement.

#### Débriefing personnel de chaque animateur

En annexe dans ce guide et dans la farde camp se trouve un questionnaire pour aider chacun à s'améliorer.

#### Evaluation des « stagiaires » de la formation animateur-nature

Le coordinateur du camp à la responsabilité d'évaluer les stagiaires de la formation. Il aura été briefé par les formateurs sur la manière de procéder et les critères à évaluer. La décision de réussite ou d'échec ne lui revient pas, il évalue simplement des critères objectifs, ce sont les formateurs qui pondéreront ces informations avec les autres réalisations des élèves pour arriver à un verdict.

Cette évaluation, le coordinateur peut la faire uniquement seul, sans discussion avec le stagiaire. Mais le mieux serait, après avoir rempli la fiche d'évaluation, de **prendre le temps d'en discuter avec celui-ci** pour permettre un échange encourageant et utile.

#### Restaurant de fin de camp

Après l'effort, le réconfort ! Pour célébrer un camp réussi et passer un bon moment en équipe sans enfants, sans tâches et sans stress, on cherche un restaurant dans la région et on se fait plaisir. C'est Jeunes & Nature qui offre pour dire « merci » au staff !



## Annexe 1: L'Humeur du Jour - ÇA VA /ÇA NE VA PAS

#### A faire tous les soirs ou autant que possible lors de chaque camp

#### Matériel:

Un jeu de cartes des émotions est disponible à chaque camp. Voici celle utilisées dans la version de base :

- J'ai envie de / J'ai besoin de (on peut la prendre en plus des cartes oranges).
- Je ne sais pas comment je me sens (ce n'est pas toujours facile de sentir et de verbaliser ses émotions).
- Je ne veux pas dire comment je me sens (il faut respecter cela, chaque personne a le droit de ne pas souhaiter/réussir à partager ses émotions).
- Je me sens en colère.
- Je me sens joyeux.
- Je suis triste.
- J'ai peur.
- Je suis épuisé.



#### Déroulement:

Les participants et les animateurs s'asseyent en cercle. L'animateur explique les cartes une à une les 2 premiers jours et invite les participants, chacun à leur tour à choisir une ou plusieurs cartes (nommer ses émotions). L'animateur montre alors les cartes à tout le monde et la personne est invitée (pas obligée) à expliquer pourquoi elle ressent cette émotion. L'animateur remercie la personne et c'est au suivant de choisir une ou 2 cartes.

Consignes à donner :

- Se mettre en cercle
- Chacun parle à son tour et tout le monde s'écoute, sans jugement et sans intervenir.
- Dès le début, déjà réfléchir à comment on se sent.

#### **Commentaires /remarques:**

- L'animateur fait partie du groupe et parle aussi de son humeur. Peu importe si l'animateur principal commence ou termine. Les premières fois, ça aide à comprendre si un animateur commence.
- Activité à faire idéalement en fin de journée, avant le coucher. Cela permet de ne pas aller dormir avec un conflit, de dire ce qu'on a sur le cœur.
- Éviter au maximum les temps morts, donner du rythme, sinon, l'attention du groupe se perd.
- Veiller à la cohérence si plusieurs cartes sont choisies. On peut être content et épuisé mais pas content et ne pas savoir comment on se sent en même temps.
- Veiller à ce que les animateurs soient dispersés parmi les participants et non assis regroupés.
- A partir du 2eme jour, l'animateur peut montrer les cartes une à une au début et les participants en donnent la signification (surtout utile avec les petits).
- Élargir le nombre de carte au fur et à mesure si le besoin ou l'envie s'en fait sentir.
- S'ils ont envie de manipuler les cartes, pendant un temps libre, on peut prendre une carte et demander aux participants de raconter un moment où ils ressentaient cette émotion.
- Option (aux animateurs de décider): ne pas nommer la personne qui nous a posé un problème, on dit « quelqu'un » : c'est plus important de raconter la situation que de montrer quelqu'un du doigt.

#### Exemples:

- Je me sens fier car j'ai eu un papillon qui est venu sur mon doigt et ça a duré longtemps.
- Je me sens triste parce que papa et maman ne sont pas là.
- Je me sens enthousiaste parce que je suis pressé de faire des activités demain.
- Je ne sais pas comment je me sens → on respecte, ce n'est pas grave.
- Je me sens triste et vexé parce qu'on s'est moqué de moi. (→ ça suffit, pas besoin de précision, tout le monde entend et les personnes concernées réalisent l'effet que cela a produit chez l'autre.)

## Annexe 2 : le Jeu de nuit





## Annexe 3 : Débriefing de ta propre performance

Tu trouveras ici un questionnaire qui peut t'aider à faire une évaluation personnelle de ton rôle d'animateur. En effet, pour t'aider à trouver des pistes de réflexion, nous te proposons quelques questions classées par rubrique.

Pourquoi s'évaluer? Le but d'une évaluation personnelle est de t'aider à prendre conscience de tes forces et faiblesses en tant qu'animateur, de voir si tu maîtrises bien l'animation et les responsabilités qui t'incombent pendant un camp, de se rappeler quelques aspects de l'animation que l'on pourrait oublier facilement, de t'aider à développer une jolie personnalité et bien sûr d'améliorer la qualité des camps.

Pourquoi pas demander à d'autres animateurs de parler avec toi de cette évaluation, ils pourront te donner des conseils pour t'aider à t'améliorer.

**PRÉPARATION** 

#### Présence aux réunions

Est-ce que tu étais présent au WE Animateurs, aux réunions de préparation et au pré-camp ? Sinon, étais-tu excusé et avais tu prévenu de ton absence le coordinateur de ton camp ?

#### Préparation du camp

Est-ce que toutes tes activités étaient préparées à l'avance et avec rigueur ? Est-ce que tu as fait les courses nécessaires (matériel de jeux / la cuisine) ? Est-ce que tu as fait ce que pourquoi tu t'étais engagé aux réunions ?

**ACTIVITÉS** 

#### Sur le terrain

Est-ce que tu fais des balades intéressantes et diversifiées ?

Est-ce que tes explications sont adaptées aux intérêts et au niveau des participants ?

Est-ce que tes animations sont adaptées aux intérêts et au niveau des participants ?

Est-ce que tes approches tiennent compte des différentes sensibilités des participants (certains sont plus réceptifs aux activités manuelles, d'autres à la connaissance, d'autre encore à l'imaginaire...)?

Est-ce que tu t'efforces à ce que les participants retiennent tes explications ?

Est-ce que tes connaissances naturalistes de base sont à jour ?

#### Intendance

Est-ce que tes repas sont bons, bien préparés, prêts à temps, en bonne quantité (ni trop ni trop peu)?

Est-ce que tu aides volontairement dans la cuisine ou à servir ?

Est-ce que tu montres le bon exemple avec tes réactions par rapport à la nourriture ?

#### Jeux

Est-ce que les jeux sont adaptés aux intérêts et au niveau des participants ?

Est-ce que tu arrives à expliquer clairement les règles des jeux ?

Est-ce que tu as bien expliqué le jeu aux autres animateurs à la veille ?

Est-ce que tu t'efforce de trouver une conclusion naturaliste ou de sensibilisation à la fin des jeux ?

Est-ce que tu aides volontairement à préparer les jeux ?

Est-ce que tu participes d'une façon enthousiaste aux jeux ?

Est-ce que tu aides pour ranger après les jeux ?

#### Temps libre

Est-ce que tu te rends utile pour le camp de toi-même?

Est-ce que tu te sers des temps libres pour préparer au mieux tes animations ?

Est-ce que tu organises des choses amusantes avec les participants pour ne pas qu'ils s'ennuient ?



COMPORTEMENT PÉDAGOGIQUE

#### Responsabilité, ponctualité & prise d'initiative

Est-ce que tu respectes le règlement et la charte de l'animateur?

Est-ce que tu te montres responsable et prends-tu au sérieux ta responsabilité vis-à-vis des participants, de tes co-animateurs et du camp en général ?

Est-ce que tu veilles à la sécurité de chacun?

Est-ce que tu fais attention à l'hygiène des participants ?

Est-ce que tu te portes volontaire pour prendre en charge des responsabilités supplémentaires (vélo, compta,...)?

Est-ce que tu aides les autres, même si on ne te le demande pas explicitement ?

Est-ce que tu es ponctuel (repas, jeux, ...)?

Est-ce que tu es attentif à rendre le matériel emprunté chaque jour (filets, jumelles, petits pots, ...)?

Est-ce que tu ranges de toi même après tes activités ?

Est-ce que tu veilles à l'ordre dans tout l'endroit de camp (dortoirs, tabous, ...)?

Est-ce que tu veilles à ce que les malles, les pièces dans le bâtiment (cuisine, ...) et le matériel soient propres ?

#### Contact avec les participants

Est-ce que tu sais entretenir des bons rapports avec les jeunes ?

Est-ce que tu as assez/trop d'autorité?

Est-ce que tu les stimules pour qu'ils participent à toutes les activités ?

Est-ce que tu respectes les participants?

Est-ce que tu donnes ton attention à tous les enfants?

Est-ce que tu t'occupes des participants plus timides ?

Est-ce que tu t'efforce de régler rapidement les problèmes dans le groupe ?

Est-ce que tu arrives à animer ton groupe d'une façon chouette et adaptée ?

COOPÉRATION DANS L'ÉQUIPE

#### Coopération avec les co-animateurs

Est-ce que tu laisses assez de liberté pour tes co-animateurs ?

Est-ce que tu ne laisses pas trop de travail à tes co-animateurs?

Est-ce que tu es accueillant avec les nouveaux co-animateurs?

Est-ce que tu es ouvert aux suggestions et conseils des autres ?

Est-ce que tu ne t'isoles pas trop?

#### Tâches (vaisselle, rangement du camp, ...)

Est-ce que tu gères tes tâches avec rigueur ?

Est-ce que tu aides ton groupe dans ses tâches?

#### A savoir

Pour améliorer leurs compétences en animation, Jeunes & Nature encourage vivement tous ses animateurs à effectuer la formation d'animateur nature (plus d'info sur jeunesetnature.be/formation).

Mais étant donné que cette formation ne peux répondre à tous les besoins, nous vous encourageons également à suivre d'autres formations (guide-nature, secourisme, ...). Dans ce cas **Jeunes & Nature peut** participer à son financement jusqu'à 75% du prix total! Il y a toutefois un plafond de 400€ par animateur et par an, pour permettre à un plus grand nombre de personne d'en profiter dans les limites de notre budget annuel.

Pour plus de précision sur les modalités, télécharge le formulaire de demande de participation financière à une formation dans la partie animateur du site.