



La **M**agie
du **M**aresclé

Projet pédagogique

Été 2026



Œuvre Universitaire du Loiret

Été 2026



Pierrick LISCIA
DIRECTEUR

C'est ici, en Bretagne, que le ministère de la Magie m'a muté pour remplir les fonctions de directeur pour cet été. Ayant une profonde passion pour l'éducation et la magie, je suis déterminé à dynamiser nos équipes afin que nos jeunes apprentis sorciers repartent de cette expérience avec des souvenirs inoubliables et enrichissants.

Mon objectif est de créer un environnement où chaque enfant peut s'épanouir et découvrir de nouvelles facettes de lui-même. Les colas sont des aventures humaines exceptionnelles où la rencontre, le partage et la découverte permettent de vivre des moments extraordinaires.

Je crois fermement que, plus que les activités elles-mêmes, ce sont les liens d'amitié et les relations avec les adultes encadrants qui marquent profondément les enfants. Chaque "première fois" qu'un enfant expérimente, chaque moment simple et intense partagé, et chaque exploit réalisé, qu'il soit personnel ou grâce à l'esprit de groupe, contribue à forger des souvenirs durables.

Rire, jouer, grandir seront les maîtres-mots de cet été.

Les activités magiques seront bien sûr au cœur de notre programme, mais c'est la camaraderie, le soutien mutuel et les expériences partagées qui feront la véritable magie de notre séjour.

C'est en balai que j'arrive tout droit de Grenoble pour troquer doudounes et chaussures de ski contre chapeau pointu et cape anti-UV. J'ai ressorti mes grimoires et mon livre de potions pour reprendre mon rôle d'adjointe au château du Maresclé.

Après plusieurs étés sur le domaine, je commence à connaître les passages secrets et les sortilèges des Korrigans de Bretagne. Je tâcherai de mettre tous mes pouvoirs au service des habitants estivaux du centre afin que animateurs, animatrices, préfet·e·s, apprentis sorciers et sorcières partagent un moment hors du temps sur le rocher de Pénestin.

Je veillerai à ce que chacun et chacune trouve sa place, à ce que des relations de confiance et d'écoute se créent, à ce que nous profitons pleinement de cet écrin naturel exceptionnel, et à ce que les animations soient aussi farfelues que magiques.

Sans jamais perdre de vue notre objectif : grandir, partager, découvrir... en toute sécurité.

Et avec l'équipe de choc que nous formons, autant vous dire que j'ai déjà hâte que l'été commence !



Lily GREMY
DIRECTRICE ADJOINTE

Je suis très heureuse de retrouver l'équipe du Maresclé cet été pour ma deuxième année en tant que directrice adjointe, dans ce nouvel été qui s'annonce encore rempli de magie et d'aventures.

Il y a maintenant six ans, je découvrais l'animation au Maresclé, formée par la crème de la crème de la sorcellerie : Pierrick et Béné. Après une première année riche en expériences dans la direction, me voilà prête à ressortir ma baguette magique (et mon planning !) pour vivre une nouvelle aventure enchantée à vos côtés.

Ma mission cet été restera la même : faire en sorte que chaque enfant et chaque animateur·trice vive un séjour inoubliable, joyeux et rempli de merveilleux souvenirs. Je veillerai à ce que nos jeunes sorciers et sorcières évoluent dans un univers à la fois sécurisant, bienveillant, respectueux et féérique, où chacun pourra grandir, s'exprimer et s'épanouir pleinement.

J'ai déjà hâte de vous retrouver pour cette nouvelle aventure à l'école de magie du Maresclé !



Bénédicte GAUTHIER
DIRECTRICE ADJOINTE

Sommaire

Édito	2
Présentation de la structure	4
Les activités du séjour	9
Calendrier et équipes des séjours	11
Objectifs pédagogiques du séjour	13
Une journée type au Maresclé	17
Quelques points sur la vie quotidienne	21
Santé et inclusion	22
Missions et rôle de l'animateur.trice	23
Missions et rôle de l'équipe de direction	24

Présentation de la structure

L'organisateur :

Le Centre du « Maresclé » est propriété de l'Œuvre Universitaire du Loiret (O.U.L.), association créée en 1936, dont le siège social est situé à Orléans.

Organisateur du séjour, l'établissement public et laïc s'est doté d'un projet éducatif dont les grands objectifs sont :

- Répondre à la diversité des publics et des besoins.
- Favoriser l'autonomie et la responsabilisation des enfants.
- Faire de l'enfant un acteur et non un exécutant.

Ces derniers sont complétés par le présent projet pédagogique et l'équipe du centre, qui partagent et respectent les orientations fixées par l'organisateur.



Le Centre

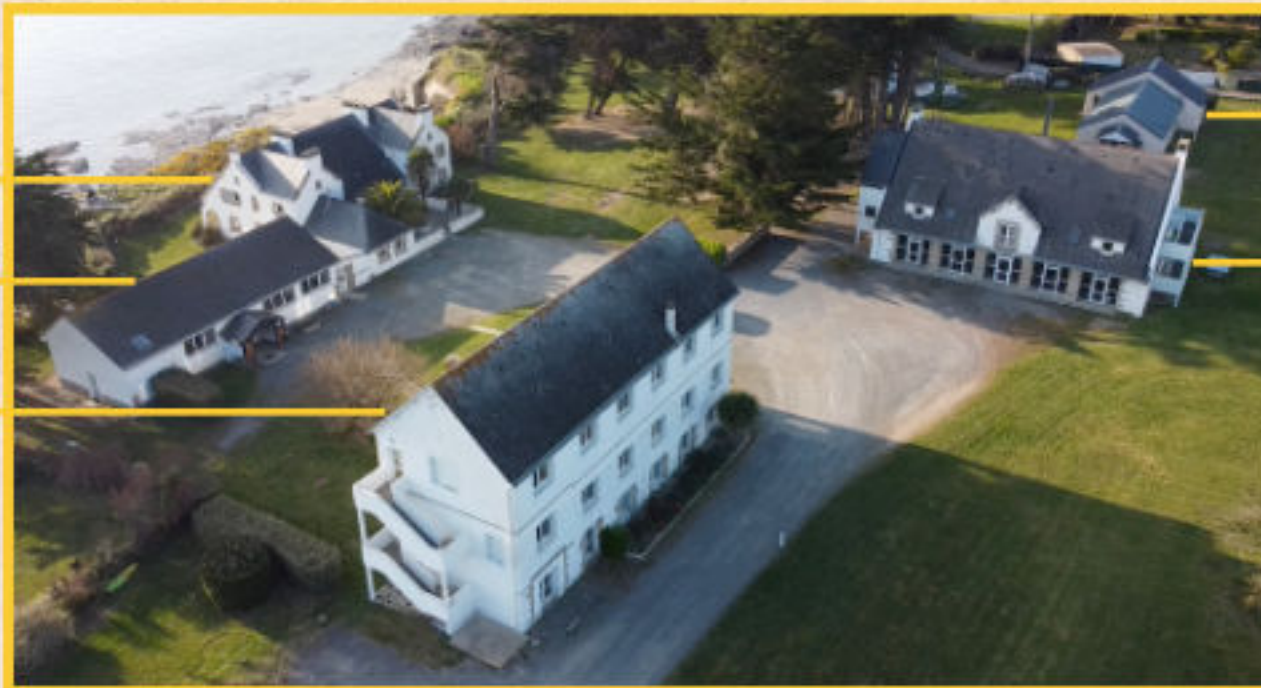
Le centre est situé dans le Morbihan, sur la commune de Pénestin, en bordure de falaise, face à l'océan et à 2 km du centre-ville. Il a une capacité d'accueil de 110 enfants. Il est composé de trois bâtiments principaux et d'un parc clôturé de 4 hectares avec aires de jeux.

Vue d'ensemble :

Le Château

La Salle à manger

Le Cormoran



La Salle des trophées

Le Goéland

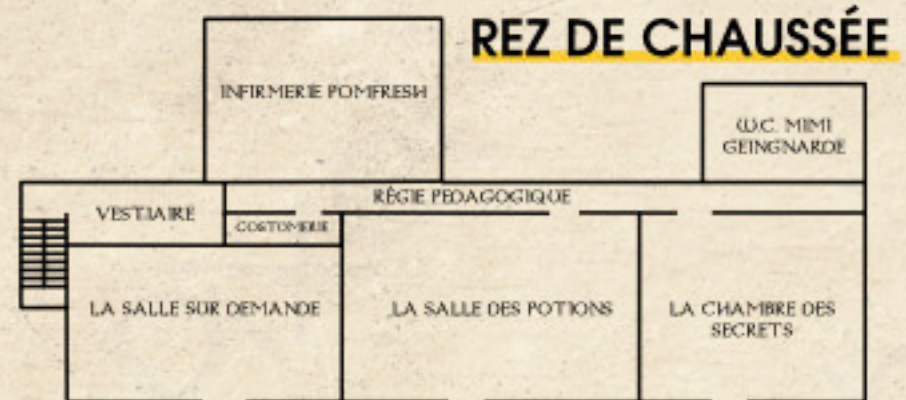
Le château regroupe le bureau de direction, la salle des préfets (salle animateur), la salle à manger, la cuisine et des chambres pour le personnel logé sur place.

Le Centre

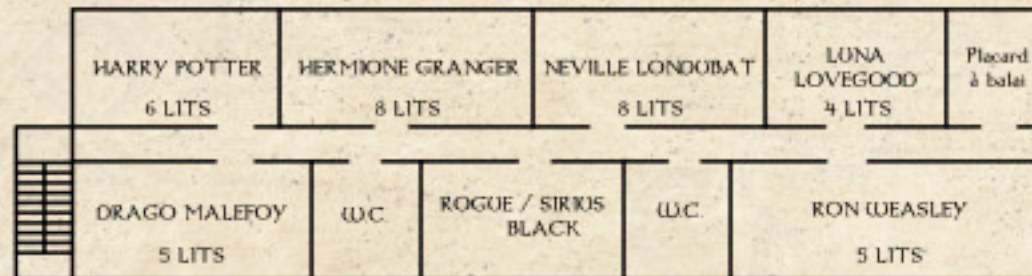
Le plan du domaine :



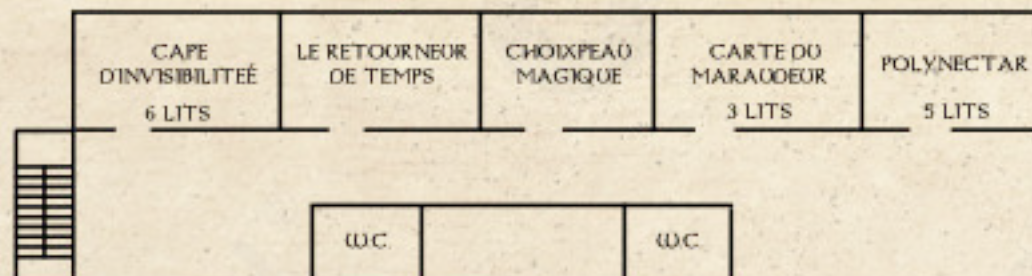
Le Goéland : le bâtiment des plus jeunes



1^{er} ÉTAGE - 36 places



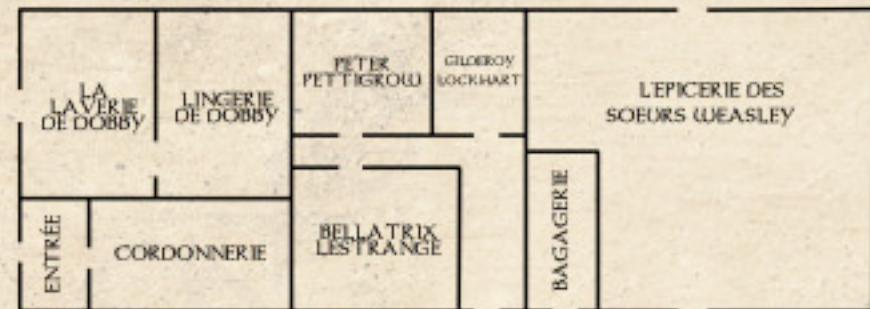
2^{ème} ÉTAGE - 14 places



Le Cormoran : le bâtiment des plus grands



REZ DE CHAUSSÉE



1^{er} ÉTAGE - 31 places

CROCKDUR	W.C.	BUCK	EDUIGE	PATTENROND	L'OTIN DE CORNOUAILLE	FUMESECK
		6 LITS	7 LITS	7 LITS	7 LITS	4 LITS

2^{ème} ÉTAGE - 34 places

EXPECTO PRATONUM	W.C.	LUMOS	ACCIO	EXPELLIARMUS	WINGARDIUM LEVIOSA	OCULOS REPARO
		7 LITS	8 LITS	7 LITS	8 LITS	4 LITS



Les activités du séjour

Le cadre exceptionnel du Centre du Maresclé offre de nombreuses possibilités d'activités. Des conseils d'enfants et des temps d'inscription permettront à chacun de donner son avis et de choisir ses activités parmi les propositions de l'équipe d'animation.

La voile sera au cœur du séjour, de l'initiation au perfectionnement, afin que chacun puisse évoluer à son rythme. Face à l'océan, les enfants profiteront pleinement du milieu marin : baignade, pêche à pied, jeux de plage, land art... La proximité du bourg de Pénestin et le passage du GR34 offriront aussi de belles occasions de balades et randonnées, à pied ou en VTT, dans un univers inspiré des légendes d'elfes et de korrigans. Les plus courageux pourront même camper près de la forêt interdite. Enfin, les nombreuses salles d'activités et les 4 hectares de terrain permettront de varier les propositions : sports, grands jeux, activités manuelles, d'expression et bien d'autres encore.



Le Fil Rouge

L'équipe d'encadrement veillera à éviter le consumérisme d'activités (« faire une activité pour faire une activité »). Un fil rouge permettra de donner du sens aux actions proposées aux enfants et d'assurer une certaine cohésion au sein de la structure. Il ne s'agira évidemment pas de brider ou de limiter nos propositions, mais plutôt de les adapter afin de créer un univers où s'entrecroiseront la spécificité du lieu (le Maresclé, la Bretagne) et l'univers inspiré de J. K. Rowling.

Les animateurs et animatrices proposeront ainsi des activités en lien avec ce fil rouge, sur des temps de demi-journée : fabrication de baguettes, recherche de la pierre philosophale, initiation au Quidditch...

Sensibilisation à l'environnement

Il nous paraît nécessaire de préciser que ces journées et ce séjour resteront toujours axés autour des valeurs qui nous sont chères.

La protection de l'environnement doit demeurer au cœur de nos préoccupations, aussi bien lors des temps de vie quotidienne que pendant les activités. Cela passera par la sensibilisation aux économies d'énergie, à la lutte contre le gaspillage (eau, alimentation...), au tri des déchets, au compostage, à l'entretien du jardin pédagogique ainsi qu'au soin apporté à nos « Phénix » (les poules).



La Voile

POUR LES GOELANDS

Le **fun boat** est l'une des embarcations idéales pour l'initiation (2 par bateau). Simple et sécurisant grâce à sa voilure complètement modulable. Jusqu'à 12 enfants sont présents durant la séance.



POUR LES CORMORANS

Le **catamaran** est une embarcation qui procure d'avantage de sensations, et qui se destine aux plus grands (2 à 3 par bateau).



POUR TOUS ! PETITS ET GRANDS

La **caravelle** est une embarcation plus stable et donc plus rassurante pour les enfants. Elle sera privilégiée pour les plus petits (6-7 ans) mais pourra également être utilisée en cas de météo moins favorable.



La pratique de la voile, quels que soient le type d'embarcation et les conditions météorologiques, est encadrée par un animateur spécialisé. Par ailleurs, seuls les enfants ayant validé leur test nautique pourront participer aux activités. Ce test atteste, par un maître-nageur, que l'enfant est capable de réagir sans paniquer en cas de chute accidentelle dans l'eau.

Les groupes de voile seront communiqués en amont aux enfants ainsi qu'aux animateurs et animatrices. Il revient aux adultes référents des étages de vérifier que les « voileux » préparent leurs affaires la veille ou, selon les créneaux, pendant le temps calme. Le matériel indispensable est le suivant : lunettes de soleil, casquette, maillot de bain, coupe-vent, vieilles chaussures

Une combinaison ainsi qu'un gilet de sauvetage seront fournis aux enfants.

La Baignade

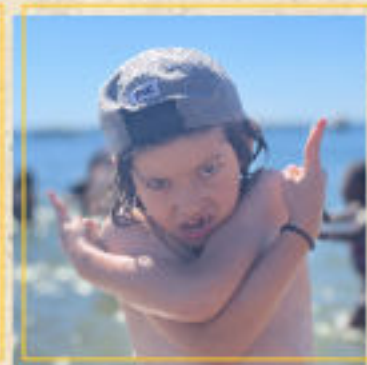
Autre incontournable du séjour : la plage... et bien sûr la baignade !

Compte tenu de la situation géographique du centre, il est difficile d'échapper aux joies de la baignade et des jeux de plage. Les baignades ne sont autorisées que sous la surveillance d'un animateur qualifié (Surveillant de baignade) et dans une zone préalablement délimitée.

Le taux d'encadrement appliqué est d'un animateur pour 8 enfants dans l'eau, avec un maximum de 40 enfants dans le périmètre de baignade.

L'équipe d'encadrement porte une attention toute particulière à la sécurité, avec une vigilance renforcée pour les enfants ne sachant pas nager.

La casquette ainsi que la crème solaire sont indispensables lors des sorties plage afin d'éviter tout risque d'insolation ou de coup de soleil.



Calendrier et équipe

JUILLET

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

SEJOUR 1 - 12 JOURS

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

SEJOUR 2 - 12 et 14 JOURS

AOUT

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

SEJOUR 3 - 12 et 14 JOURS

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

SEJOUR 4 - 10 et 12 JOURS

Tous les adultes travaillant sur le centre œuvrent avec un même objectif : faire passer de bonnes vacances aux enfants. Ils travaillent en étroite collaboration, dans le respect des missions et du rôle de chacun.



Équipe de direction

Un directeur
2 directrices adjointes, une
par bâtiment d'hébergement



Équipe d'animation

Un animateur pour 8 enfants
Parmi eux des surveillants de
baignade
2 moniteurs voile



Équipe de service

Un cuisinier
Un second de cuisine
4 agents de service
Une économiste
Un homme d'entretien

Projet Pédagogique

CE QUE CELA IMPLIQUE

Respecter le rythme de chacun

Veiller à l'hygiène de chacun

Faire de l'alimentation un plaisir

Faire des chambres un lieu de sécurité affective

Permettre à chacun de faire des activités qui lui plaisent

Développer l'imaginaire via la thématique

Permettre la communication avec la famille / les proches

CE QUE JE METS EN PLACE

- Affichage lune/soleil
- Réveil échelonné (accueil pour les levers-tôt au château pour les "Coelands" et en salle des potions pour les "Cormorans")
- Veillée marmotte et temps calmes au besoin
- Laisser un temps lecture/papotage avant le coucher

- Calendrier de l'ordre des douches
- Toilettés mixtes (pipi assis pour tous !)
- Douche quotidienne obligatoire
- Un lavage des habits est prévu durant le séjour

- Préparation des repas pendant le camping
- Respect des régimes alimentaires
- Mise en place de repas à thèmes / qui sortent de l'ordinaire (kébab - brunch - Harry-Potter - pique-nique - plage - pasta party ..)

- Libre choix de sa chambre
- Possibilité de changer de chambre au besoin (après concertation)
- Veiller à l'intimité de chacun
- Sur l'âge charnière laisser le choix du bâtiment

- Inscription aux activités et aux veillées
- Anim polyvalent pour renforcer les activités très demandées
- Boîte à idées, Quoi 2 9
- Un panel d'activités quotidien

- Une histoire à vivre tout au long du séjour (fil rouge) avec un temps fort lors du grand jeu
- Des salles décorées
- Gazette des sorciers tous les 2 jours

- Courrier et téléphone pour communiquer avec les parents (à la demande des enfants)
- Mise à jour quotidienne du BLOG

CE QUE JE VEUX POUR LE SÉJOUR
Favoriser le bien-être

CE QUE JE VEUX POUR LE SÉJOUR
Favoriser la
découverte d'un
nouvel environnement

CE QUE CELA IMPLIQUE

S'approprier son lieu de vie

Favoriser la découverte de la culture Bretonne

Découvrir le milieu marin

Sensibiliser à l'environnement

CE QUE JE METS EN PLACE

- Décorer les chambres et les bâtiments
- Visite des lieux le jour d'arrivée
- Visualisation d'une journée type par de l'affichage
- Délimitation des usages des lieux

- Découvrir des spécialités culinaires bretonnes
- Intégrer les mythes et légendes bretons à la thématique des activités
- Soirée finale sous forme de Fest'Noz

- Découvrir le milieu marin par des activités (pêche à pied, voile, bataille contre la mer...)
- Intégrer les mythes et légendes bretons à la thématique des activités
- Sensibilisation à la météo par le panneau météo
- Dégustation des produits culinaires marins

- Utilisation ludique des outils existants
- Mise en place d'écogestes (ramassage déchets, affichages bâtiments ...)

CE QUE JE VEUX POUR LE SÉJOUR

**Responsabiliser et
favoriser le
développement de
l'autonomie**

CE QUE CELA IMPLIQUE

Rendre l'enfant acteur de son séjour.

Favoriser l'entraide

Tendre vers une plus grande
autonomie

Le camping : Une bulle d'autonomie

CE QUE JE METS EN PLACE

- Participation des enfants au débarassage et nettoyage de tables
- Création d'une boîte à idées et mur d'expression
- « Quoi ? 2 9 quotidien » pour échanger sur les envies, besoins et ressentis des enfants
- Temps de présentations des activités et d'inscription
- Proposer aux enfants de mener et/ou créer des activités
- Mise en place des règles de vie : " Je prends soin de moi et de ce qui m'entoure."

- Suggérer l'entraide au sein des chambres
- Demander aux grands d'aider les plus petits
- Favoriser les jeux coopératifs
- La coopération et l'entraide sont au cœur de l'activité voile (l'équipement, la mise à l'eau des bateaux et le rangement)
- Rangement de l'activité avec son animateur

- Météo des chambres
- Libre choix lors des buffets
- Accompagner lors des temps de vie quotidienne : l'hygiène, gestion du linge, repas ...
- Choix de leurs occupations lors des temps libres
- Sur l'activité voile : lors de l'équipement et du maniement du bateau

- Économaf : Choisir les menus, préparer les repas
- Organiser leur journée de A à Z : activités, veillées

Une journée type au Maresclé

TEMPS FORTS

7H30 - 9H10
Réveil

CE QUE FONT LES ENFANTS

- Réveil échelonné des enfants
- Pour les lèves tôt (avant le petit déjeuner), accueil à la salle des potions (Cormo) et au château (Goeland)
- Après le petit déjeuner, ils peuvent aller dans différents lieux : salle sur demande, salle des potions et en extérieur si le temps le permet.
- Ballon à partir de 9h (respect du sommeil)

RÔLE DE L'ADULTE

- À chaque étage un animateur gère le lever et met l'affiche soleil quand les enfants peuvent se lever
- Veiller au respect du sommeil des autres enfants
- Vérifier que leur tenue est adaptée à la météo
- Vérifier l'état des lits (accidents pipi) une fois la chambre vide. Changer les draps en restant discret.
- Réveiller les derniers enfants à 9h.

8h00 - 9H15
Petit déjeuner

- À leur rythme les enfants se rendent au réfectoire pour petit déjeuner
- Après le petit déjeuner, ils peuvent aller dans différents lieux : salle sur demande, salle des potions et en extérieur si le temps le permet.

- Les anim d'acti donne un coup de main au petit déjeuner de 8h à 8h20
- Inviter les enfants à petit déjeuner
- L'anim + l direction au petit déjeuner
- Proposer des activités courtes, simples dans lesquelles les enfants peuvent aller et venir
- Anticiper le rangement en fin d'activité

8h30 - 9h30
Infirmierie

- Les enfants ayant un traitement ou ayant un problème de santé passe à l'infirmierie après le petit déjeuner

- Demander aux enfants qui ont des traitements ou petit bobo de se présenter à l'infirmierie
- L'A. S vérifie que chaque enfant ait reçu son traitement

9h30 - 10h00
**Rangement des
chambres**

- Les enfants font leur toilette, brossage des dents
- Ils rangent leur chambre et leur armoire

- Vérifier l'hygiène
- Aider à ranger la chambre pour les plus petits
- Accompagner le rangement pour les plus grands
- Sensibilisation à la météo des chambres

Une journée type au Maresclé

10h00 - 10h30
P.A.M. : Petite Activité
Matinale et/ou
Réunion des enfants

- Si P.A.M. (Petite Activité Matinale) les enfants sont invités à y participer : chanson, chorégraphie, petit jeu, etc... avec l'ensemble de la colonie.
- Si réunion des enfants, ils font le bilan de la veille (Quoi 2 9) et expriment des souhaits d'activités pour la suite de leurs vacances.
- Les plus jeunes s'inscrivent aux activités du matin

- Si P.A.M., participer activement à l'activité proposée pour motiver les enfants
- Lors des réunions, instaurer un cadre qui favorise l'échange et la prise de position des jeunes
- Veiller à ce que chacun puisse s'exprimer
- Chaque animateur présente son activité du matin
- Faire en sorte que chacun puisse s'inscrire à une activité qui lui convient.

10h30 - 12h00
Activités
par tranche d'âge

- Les enfants rejoignent les activités dans lesquelles ils se sont inscrits
- Ils doivent être acteurs de ce moment, tant dans le déroulement de l'activité que dans le rangement.

- Proposer des activités diversifiées et susciter l'envie
- Avoir anticipé ses besoins matériels (préparer l'acti)
- Accompagner dans la réalisation du projet en faisant preuve de pédagogie
- Mettre en place un cadre sécurisant
- Organiser les rangements, ce qui signifie ne pas arrêter l'acti trop tard.

12h00 - 12h15
Temps d'hygiène

- Les enfants passent aux toilettes et se lavent les mains
- Les enfants qui reçoivent un traitement passe à l'infirmerie

- Veiller à l'hygiène
- Activer les retardataires
- L'A.S. se charge des traitements

12h15 - 13h15
Déjeuner

- Les enfants échangent entre eux et avec les animateurs
- Ils découvrent de nouveaux plats
- Tri des déchets à la fin du repas

- Échanger avec les enfants
- Prévenir des excès ou à contrario des manques
- Veiller au volume sonore
- Encourager la découverte de nouvelles saveurs
- Pas de portable à table pour les adultes
- Sensibiliser les enfants sur le gaspillage
- L'animateur part avec les enfants pour le compostage des déchets
- Veillez aux différents régime alimentaire spécifique

Une journée type au Maresclé

13h15 - 14h15
Temps libre
et/ou temps calme

- Les enfants sortent du réfectoire par table
- Ouverture du Patio pour le téléphone

- Veiller au débarrassage et lavage des tables
- Faire sortir les enfants

14h30 - 16h00
Activités

- Suivant l'état de fatigue des enfants, un temps calme peut être imposé.
- En cas de beau temps, ils auront accès aux espaces extérieur (foot, basket, volley, ping-pong...)
- En cas de mauvais temps ils se répartiront dans les salles d'activités
- Les enfants peuvent appeler leurs parents (distribution des portables - téléphone fixe)

- Encadrer un temps charnière, moins guidé, mais tout aussi important. Sans cadrage les accidents arrivent vite
- Susciter l'envie et la découverte
- Prendre une pause de 20 minutes
- 1 animateur gère la "Baitate!" au patio
- Les animateurs se répartissent dans les différents espaces.

16h00 - 17h15
Goûter et Baignade

- Identique à la plage horaire 10h30 - 12h

- Même organisation que sur la plage horaire de 10h30 à 12h.

- Goûter avec son groupe d'activité puis possibilité de se baigner à la mer ou de rester sur le centre.

- Se répartir pour respecter le taux d'encadrement de la baignade (1 anim pour 8 dans l'eau)
- Assurer une surveillance active lors de la baignade

17h15 - 18h15
Douches

- Les enfants se douchent et se coiffent
- Rangement des affaires et gestion du linge sale
- Les enfants quittent l'étage quand un adulte est disponible à l'extérieur pour les réceptionner

- Veiller à l'hygiène des enfants et surveiller le Rangement et le tri des affaires sales.
- Dès qu'un animateur est dispo il se détache pour réceptionner les enfants à l'extérieur.

18h15 - 19h15
Inscriptions

- Rassemblement à la salle sur demande (Goélands)
- Inscription en échelon au patio (Cormorans)

- S'assurer que tous les enfants soient inscrits pour le lendemain à une activité qui leur plaise
- Instaurer un cadre qui favorise les échanges et les prises de positions

Une journée type au Maresclé

<p>Temps libre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Temps libre - Activité lettres aux parents (patio) - Les enfants peuvent récupérer leur portable 	<ul style="list-style-type: none"> - Répartition des adultes sur les lieux stratégiques - Un adulte pour l'activité d'écriture - Un animateur gère la "Boitater"
<p>19h15 - 20h15 Dîner</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identique à la plage horaire 12h15 - 13h15 	<ul style="list-style-type: none"> - Même organisation que sur la plage horaire de 12h15 à 13h15.
<p>20h15 - 21h00 Veillée petits 20h15 - 21h30 Veillée grand</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ils se rendent au lieu de rassemblement pour le choix des veillées - Si certains le réclament, ils pourront aller dans leur chambre se coucher 	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter les veillées et les animer - Veiller à un retour au calme progressif au cours de l'activité, afin de favoriser un retour calme dans les chambres
<p>21h - 21h30 Coucher petits 21h30 - 22h00 Coucher grands</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants se lavent les dents et se mettent en pyjama - Ils se préparent ensuite à dormir 	<ul style="list-style-type: none"> - Veiller à l'hygiène - Ne pas négliger l'envie de certaines chambres de petits d'avoir une histoire du soir pendant 5 minutes - Faire respecter le sommeil (de façon active) - Un animateur de garde par bâtiment une fois le coucher terminé
<p>22h00 - ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants dorment... zzzzzzz 	<ul style="list-style-type: none"> - Réunion d'équipe avec le bilan de la journée et la préparation de la journée du lendemain.

Cette organisation est indicative. Elle pourra évoluer selon les conditions météorologiques (intempéries, fortes chaleurs), la fatigue des enfants, les imprévus de terrain ou certaines activités particulières telles que la voile, les nuits sous tente ou les sorties à la journée.

Quelques points sur la vie quotidienne

L'ARGENT DE POCHE

Il sera ramassé dès le jour d'arrivée par l'animateur référent et sera remis à la direction qui le gèrera sous forme de banque qui sera ouverte à la demande.

LE TÉLÉPHONE

Lors des inventaires, les animateurs indiqueront la référence du téléphone (marque, modèle et chargeur) sur la fiche inventaire et un document spécifique. Il seront récupérés par la direction et les enfants auront la possibilité de les récupérer lors des temps libres (après le déjeuner et avant le dîner). Un stand sera prévu à cet effet au patio.

L'ADULTE COMME RÉFÉRENT

Les animateurs sont référents et constituent la réponse immédiate aux questionnements des enfants. Ils doivent être attentifs aux différentes demandes faites par les enfants sur les activités, les temps calmes, leur besoin de se reposer voir de s'isoler. Ils doivent veiller à l'image qu'ils renvoient (tenue, langage...) L'animateur n'est pas le copain des enfants. Il doit diffuser le même message que tous les adultes, privilégier le dialogue et éviter tout rapport de force. Il doit rester calme, patient et présent. Il est garant de la cohésion du groupe.

LA NOURRITURE

Aucune nourriture n'est acceptée dans les chambres. Les restes de pique-nique devront systématiquement être jetés. La direction se verra confier le contenu des colis reçus et les enfants pourront le récupérer lors des temps libres en les incitant à partager. Attention l'enfant reste propriétaire de son contenu !

LE COURRIER

Les enfants confient les enveloppes à l'animateur référent (qui note l'identité complète du propriétaire). Ils pourront les réclamer lors des temps libres au stand prévu à cet effet. En ce lieu un animateur ou la direction pourra aider les plus jeunes à écrire à leur famille.

L'INVENTAIRE

Le jour d'arrivée et de départ un inventaire de la valise est effectué avec les enfants afin de vérifier le contenu de leur valise et s'assurer qu'ils n'ont rien perdu en fin de séjour. Les fiches d'inventaires seront récupérés par le bureau une fois terminés. Attention l'ouverture de la valise est la première impression qu'ont les parents du séjour ! Nous y veillerons.

LE LINGE

Le linge sera ramassé une fois par semaine et distribué par l'animateur référent de la chambre. L'équipe d'animation devra se référer au planning de la laverie établi par la direction.

Santé et inclusion

L'équipe du Maresclé accorde une attention toute particulière à la santé, au bien-être et à l'inclusion de chaque enfant accueilli sur le séjour. Notre objectif est de permettre à chacun de vivre pleinement ses vacances, dans un cadre sécurisant, bienveillant et respectueux de ses besoins, de ses capacités et de son rythme.

L'INFIRMERIE

Une infirmerie est présente sur le centre afin d'assurer le suivi sanitaire quotidien des enfants. Elle constitue un lieu repère, rassurant et accessible à tout moment du séjour.

Les traitements médicaux sont gérés conformément à la réglementation en vigueur et uniquement sur présentation :

- d'une ordonnance médicale,
- des médicaments dans leur emballage d'origine,
- des informations sanitaires transmises par la famille.

L'assistant sanitaire veille :

à la distribution des traitements ,
au suivi des petits soins et bobos du quotidien,
à la tenue des documents sanitaires,
et au lien avec les familles si nécessaire.

Une vigilance particulière est portée :
aux allergies, aux régimes alimentaires spécifiques, aux traitements médicaux, à la fatigue, ainsi qu'au bien-être physique et affectif des enfants.

L'équipe reste attentive aux besoins de repos, d'isolement ou d'écoute que peuvent exprimer certains enfants au cours du séjour.

INCLUSION et accueil de tous

Le Maresclé défend des valeurs d'ouverture, de respect et de vivre-ensemble. Chaque enfant doit pouvoir trouver sa place au sein du collectif, quelles que soient ses particularités, ses besoins ou son parcours.

Dans la mesure de nos possibilités humaines et matérielles, nous veillons à adapter notre fonctionnement afin de favoriser l'accueil d'enfants à besoins spécifiques ou en situation de handicap.

Cette inclusion passe notamment par :

- des échanges en amont avec les familles,
- une adaptation du rythme ou de certaines activités lorsque cela est nécessaire,
- une attention particulière portée à la vie quotidienne,
- un accompagnement individualisé avec un animateur référent lorsque cela a été anticipé à l'inscription de l'enfant.

Les enfants et les animateurs sont sensibilisés à la notion d'inclusion et veillent à favoriser l'entraide, la coopération, la bienveillance et le respect des différences.

Nous accordons une grande importance à ce que chaque enfant puisse participer à la vie du séjour, développer son autonomie, prendre confiance en lui et vivre des temps de vacances épanouissants au sein du groupe.

Missions et rôle de l'animateur.trice

SÉCURITÉ

- Veiller à la sécurité physique, affective et morale des enfants
- Assurer une surveillance active sur tous les temps de vie quotidienne et d'activités
- Faire respecter les règles de vie et le cadre du séjour
- Prévenir les comportements à risques et les situations de conflit
- Adapter sa posture et ses activités en fonction du public, de la météo et du terrain
- Connaître les procédures d'urgence et réagir de manière adaptée en cas de besoin

VIE QUOTIDIENNE

- Accompagner les enfants dans les différents temps du quotidien : lever, repas, douches, coucher...
- Veiller à l'hygiène, au rangement et au bien-être de chacun
- Être attentif aux besoins, aux émotions et au rythme des enfants
- Favoriser un climat rassurant, respectueux et bienveillant
- Participer à la gestion et au rangement du matériel et des espaces de vie
- Créer une relation éducative saine, basée sur l'écoute et la confiance

PÉDAGOGIE

- Proposer des activités variées, préparées et adaptées à l'âge des enfants
- Participer activement à la mise en œuvre du projet pédagogique
- Favoriser l'autonomie, la coopération et la participation des enfants
- Encourager l'imaginaire et faire vivre la thématique du séjour au quotidien
- Accompagner les enfants dans leurs découvertes, leurs réussites et leurs difficultés
- Être force de proposition et contribuer à la dynamique du séjour

TRAVAIL D'ÉQUIPE ET COMMUNICATION

- Participer aux réunions d'équipe et aux temps de préparation
- Communiquer les informations importantes à la direction et aux collègues
- Travailler en cohérence avec l'ensemble de l'équipe éducative
- Adopter une posture professionnelle dans son langage, sa tenue et son comportement
- Participer à la communication avec les familles (prise de photos, vidéos pour le blog)
- Être solidaire de l'équipe et contribuer à une ambiance de travail positive

LE FONCTIONNEMENT DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION :

Les animateur.trices sont des acteurs essentiels du séjour et participent pleinement à la vie du centre. Chacun est référent d'un groupe d'enfants et veille à leur accompagnement tout au long des vacances. L'équipe d'animation travaille en lien étroit avec la direction afin de garantir la cohérence éducative du séjour et le bien-être de tous.

Les animateur.trices s'engagent à être disponibles, à l'écoute et impliqués dans tous les temps de vie quotidienne comme dans les activités. Ils doivent faire preuve d'initiative, d'adaptation et de bienveillance afin de permettre aux enfants de vivre des vacances enrichissantes, sécurisantes et inoubliables.

Missions et rôle de l'équipe de direction

SÉCURITÉ

- Veiller au respect de la réglementation JS, sanitaire...
- Veiller au suivi sanitaire des enfants
- Organiser les exercices d'évacuation (incendie, PPMS)
- Assurer le respect des besoins des enfants accueillis (physique, affectif...)
- Prévenir les comportements à risques

PÉDAGOGIE

- Veiller à ce que les actions menées soient en adéquation avec le projet pédagogique
- Coordonner les actions menées sur le centre
- Accompagner les animateurs stagiaires dans leur cursus de formation
- Accompagner ponctuellement les animateurs dans leurs missions (activités, vie quotidienne)
- Soutenir l'action des animateurs en tant que référent (Langage, autorité...)

COMMUNICATION

- Garant d'une communication bienveillante entre les équipes (anim, perso tech, BE...)
- Mettre en oeuvre la gestion de la communication avec les familles (blog, appels téléphoniques, courrier...)
- Échange régulier avec le siège sur le fonctionnement et les problèmes rencontrés
- Gérer les relations avec les acteurs institutionnels (les mairies, la DDCS, l'ARS...) les partenaires, et les collègues

INTENDANCE

- Évaluer les besoins
- Acheter le matériel nécessaire pour les activités
- Veiller à l'entretien et à la qualité du matériel
- Assurer la gestion comptable du centre
- Organiser et coordonner les actions de l'équipe d'entretien en coopération avec l'économiste

L'ORGANISATION DE L'EQUIPE DE DIRECTION :

Chaque directeur adjoint aura la charge d'un bâtiment au niveau de la mise en place des activités et du suivi de la vie quotidienne, en concertation avec le directeur. Cela implique donc une organisation et une présence importante avec son équipe d'animateurs. Il aura un rôle de terrain sur la vie quotidienne ainsi que sur la préparation des activités et son suivi.

L'équipe de direction s'engage à être disponible et présente pour être à l'écoute des enfants et des adultes et à se tenir prête à conseiller son équipe d'animation et à assumer son rôle formateur.

“
Un été d'enfant, c'est une collection de petits
riens qui deviennent de grands souvenirs.”

Sicilia R. Picker

CENTRE DU MARESCLE
Rue Jean Emile Laboureur
58760 PENESTIN
☎ 02 99 90 45 32
ma.escr@uniloiret.fr



CENTRE DU MARESCLE PROPRIÉTÉ DE
L'OEUVRE UNIVERSITAIRE DU LOIRET

ASSOCIATION LOI 1901, LAÏQUE
CHAQUE ANNÉE L'O.U.L ACCUEILLE :

- PLUS DE **5000** ENFANTS EN CENTRE DE VACANCES
- PLUS DE **550** CLASSES DE DÉCOUVERTES