Jouer Dehors ! ASBL

Projet pédagogique des Semaines Imaginaires (Plaines de vacances)

1. TABLE DES MATIERES

[Jouer Dehors ! ASBL 1](#_Toc130724783)

[Projet pédagogique des Semaines Imaginaires (Plaines de vacances) 1](#_Toc130724784)

[1. TABLE DES MATIERES 1](#_Toc130724785)

[2. OBJECTIFS PEDAGOGIQUES 4](#_Toc130724786)

[2.1. Notre organisation 4](#_Toc130724787)

[2.2. Nos missions 4](#_Toc130724788)

[2.3. Notre public 5](#_Toc130724789)

[2.3.1. Les enfants de 3 à 12 ans 5](#_Toc130724790)

[2.3.2. Les jeunes de 13 à 15 ans 6](#_Toc130724791)

[2.4. Quelle atmosphère voulons-nous créer ? 6](#_Toc130724792)

[Respect pour les autres et l’individualité de chacun 6](#_Toc130724793)

[Respect pour soi-même 6](#_Toc130724794)

[Respect pour l’environnement 7](#_Toc130724795)

[3. MOYENS 7](#_Toc130724796)

[3.1. Infrastructure : le Jardin Imaginaire 7](#_Toc130724797)

[3.1.1. Les coins 7](#_Toc130724798)

[La cascade et le sable 7](#_Toc130724799)

[L’atelier de bricolage 8](#_Toc130724800)

[Le coin bricolage doux 8](#_Toc130724801)

[Le coin calme 8](#_Toc130724802)

[Le coin dinette 8](#_Toc130724803)

[Les bois 8](#_Toc130724804)

[Le coin feu 8](#_Toc130724805)

[Les animaux 9](#_Toc130724806)

[3.1.2. L’aménagement et les risques 9](#_Toc130724807)

[3.1.3. Le bâtiment 9](#_Toc130724808)

[3.1.4. Un jardin dynamique 10](#_Toc130724809)

[3.1.5. Le Village de Cabanes 10](#_Toc130724810)

[3.2. Infrastructure : les bois 11](#_Toc130724811)

[3.3. Le matériel : libre place à l’imagination 12](#_Toc130724812)

[3.3.1. Récup’ 12](#_Toc130724813)

[3.3.2. Des jouets simples et basics 12](#_Toc130724814)

[3.3.3. Diversité 12](#_Toc130724815)

[3.3.4. La nature 12](#_Toc130724816)

[3.3.5. Alimentation 13](#_Toc130724817)

[3.4. L’environnement… 13](#_Toc130724818)

[3.4.1. Village de Poulseur 13](#_Toc130724819)

[3.4.2. Terrain Infrabel 13](#_Toc130724820)

[3.4.3. Le long de l’eau 13](#_Toc130724821)

[3.5. Nos partenaires 14](#_Toc130724822)

[3.5.1. Les commerçants locaux 14](#_Toc130724823)

[3.6. LE DEROULEMENT D’UNE JOURNEE 14](#_Toc130724824)

[3.6.1. Structure d’une journée 14](#_Toc130724825)

[Garderie du matin 14](#_Toc130724826)

[Accueil 14](#_Toc130724827)

[Coins, impulsions et activités 15](#_Toc130724828)

[Animation 15](#_Toc130724829)

[Collations 15](#_Toc130724830)

[Repas de midi 15](#_Toc130724831)

[Coins, impulsions, activités 16](#_Toc130724832)

[Sieste 16](#_Toc130724833)

[Collations 16](#_Toc130724834)

[Garderie du soir 16](#_Toc130724835)

[3.6.2. Les rassemblements 16](#_Toc130724836)

[3.6.3. Règlement 16](#_Toc130724837)

[4. ENCADREMENT 17](#_Toc130724838)

[4.1. Le Conseil d’administration 17](#_Toc130724839)

[4.2. Le coordinateur 17](#_Toc130724840)

[4.3. Les Animateurs 17](#_Toc130724841)

[4.3.1. Le recrutement 17](#_Toc130724842)

[4.3.2. La formation des animateurs 18](#_Toc130724843)

[4.3.3. La fonction d’animateur dans le Jardin Imaginaire 18](#_Toc130724844)

[4.3.4. Le comportement des animateurs 22](#_Toc130724845)

[4.3.5. Le nombre d’animateurs 23](#_Toc130724846)

[4.3.6. Fonctionnement de l’équipe d’animateurs 23](#_Toc130724847)

[5. REGLEMENT DU JARDIN IMAGINAIRE 24](#_Toc130724848)

[6. COMMUNICATION 25](#_Toc130724849)

[6.1. Inscription 25](#_Toc130724850)

[6.2. Pendant la Semaine Imaginaire 25](#_Toc130724851)

[6.3. Site et Facebook 25](#_Toc130724852)

1. OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

# Notre organisation

Jouer Dehors ! Asbl, située Rue d’Esneux 2, 4171 Poulseur, organise différentes activités pour les enfants et les familles. La plupart de ces activités sont organisées ou ont leur départ au **Jardin Imaginaire**, un jardin aménagé pour **stimuler le plus possible le jeu libre et l’imagination** des enfants.

Plusieurs fois par an (environ 13 semaines), Jouer Dehors ! organise des plaines de vacances, ce que l’ASBL appelle les « Semaines Imaginaires ».

# Nos missions

Pendant ces Semaines Imaginaires, l’organisation veut encourager les enfants d’aujourd’hui à **jouer dehors.** En effet, force est de constater que les enfants vivent aujourd’hui entre quatre murs, coupés de la nature, et limités dans leur liberté : l’école et les activités extrascolaires se passent quasi exclusivement à l’intérieur. De plus, les endroits d’expérimentation et de découvertes naturelles se font de plus en plus rare, dans un monde où la compétitivité et la rentabilité (y compris la rentabilité temporelle) sont prédominantes.

En outre, l’ordinateur et la télévision sont intéressants et plus tard indispensables dans leur éducation, mais ils ne sont pas suffisants. Au contraire, un enfant en âge d’aller à l’école maternelle ou primaire a besoin de jouer dehors, de bouger en plein air, de découvrir par lui-même le monde et non pas seulement à travers des images.

Aujourd’hui plus qu’hier, la nature est essentielle pour les enfants ! Bien des études ont démontré que le contact avec le vivant est essentiel dans leur développement. Être dehors et jouer en plein air permettent de diminuer ou d’éviter des symptômes de notre société comme l’hyperactivité, le déficit d’attention, le surpoids, le stress ou encore la myopie. Les enfants élevés au contact de la nature développent également un meilleur système immunitaire.

Le **sens du toucher** est une des fondations du développement sain de l’enfant : pour arriver à affiner sa motricité fine, un enfant doit d’abord savoir gérer son corps de manière globale. Grimper dans un arbre, courir dans le jardin, construire des cabanes… Ce sont des jeux que les enfants font spontanément avec plaisir et sans savoir qu’en réalité ils sont en train d’apprendre.

En contact avec la nature, les enfants présentent également **un comportement prosocial.** Or, aujourd’hui, les enfants sont de plus en plus isolés. Avec ses activités, l’ASBL Jouer Dehors promeut la rencontre dehors dans la simplicité de la nature afin que l’enfant puisse se reconnecter à son être mais également pour qu’il puisse **être en relation avec les autres.**

En plus, beaucoup de jeunes enfants n’ont plus l’habitude de jouer librement, sans être encadrés ou guidés par quelqu’un. Le but premier de nos plaines de vacances est naturellement qu’ils **s’amusent**, mais pas en leur imposant des activités animées et encadrées du matin au soir. Nous voulons que les enfants parviennent à **inventer de nouveau des jeux de leur propre chef**; qu’ils utilisent le cadre imaginaire que nous offrons pour inventer des jeux de rôles ; qu’avec les impulsions qu’on leur propose, ils **créent eux-mêmes un cadre imaginaire**, un jeu tactique ou une cabane…

Avec cette vision, Jouer Dehors ! organise des plaines de vacances dans le Jardin Imaginaire et des stages dans les bois. **Le jeu libre et le choix de l’enfant ont une place centrale.** Il n’y a pas d’activités imposées : chaque enfant joue à son propre rythme. Seules des impulsions initiées par les animateurs donnent des idées aux enfants. C’est à l’enfant que revient d’utiliser ou non ces impulsions.

# Notre public

* + 1. Les enfants de 3 à 12 ans

Les Semaines Imaginaires sont accessibles à tous **les enfants de 3 à 12 ans,** les stages bois à tous **les enfants de 5 à 12 ans**.

Jouer Dehors ! ASBL travaille avec le principe de la **« verticalité »** : les enfants ne sont pas divisés en groupes d’âge. Chaque enfant a le droit de jouer avec les/l’enfant(s) de son choix, quel que soit leur/son âge, guidé(s) par leur intérêt commun pour le même jeu. Outre le fait que cette manière de fonctionner respecte beaucoup plus **l’individualité** de chaque enfant, cela crée également une atmosphère plus **familiale**. Ce fonctionnement favorise aussi la dynamique de groupe, l’entraide et les apprentissages mutuels.

De plus, cette verticalité supprime en grande partie la « pression de groupe » (qui est souvent à l’œuvre dans des groupes du même âge, surtout dans les tranches d’âge de 10-12 ans) et rend moins visibles les différences entre les enfants du même âge.

Ce choix pour la verticalité justifie aussi que Jouer Dehors ! puisse accepter des **enfants légèrement handicapés** et, en tout cas, des enfants porteurs de troubles du comportement (hyperactivité, troubles anxieux…)

Jouer Dehors ! se fait également un point d’honneur à accueillir des enfants issus de tous les horizons. À Poulseur et dans les communes avoisinantes, habitent des familles de divers milieux sociaux. L’Asbl vise l’accessibilité de ses activités à tous et pratiquent des tarifs préférentiels pour les plus démunis (nous y reviendrons page 24).

* + 1. Les jeunes de 13 à 15 ans

Et après 12 ans, cela ne s’arrête pas ! Les jeunes souffrent aussi du syndrome de « manque de nature » : dans un monde informatisé et digitalisé, les jeunes adolescents se retrouvent de moins en moins ensemble dehors. Ils sont en contact mais chacun chez eux, derrière leur écran. Être jeune et apprendre à devenir adulte dans un monde individualisé et de plus en plus compétitif est une tâche qui peut être pesante. Les jeunes se sentent parfois très seuls. Jouer Dehors ! souhaite fournir un contrepoids dans ce monde de plus en plus fermé en proposant la rencontre dehors dans la simplicité.

Dans le Jardin Imaginaire, nous comptons sur la présence de jeunes de 13 à 15 ans. Ils sont là en assistance et en soutien aux animateurs pour encadrer les enfants. Intégrant notre équipe, nous les considérons comme nos partenaires. Petit à petit, ils apprennent à prendre des responsabilités dans l’organisation de nos Semaines Imaginaires. En réalité, ce sont eux “les experts” : ils ont participé en tant qu’enfant à des Semaines Imaginaires dans le Jardin et, maintenant, c’est à eux de soutenir les plus jeunes dans leurs expériences et aventures.

Nous consacrons du temps et de l’énergie pour valoriser ces jeunes et les former. Ils sont invités, avec le reste de l’équipe d’animation, à participer à des moments d’évaluation pour améliorer notre structure et à des moments de formation, pendant lesquelles les animateurs partagent leurs bagages et connaissances.

# Quelle atmosphère voulons-nous créer ?

A la base de tout ce que nous faisons se situe **le respect** : le respect pour soi-même, le respect pour l’environnement, le respect pour les autres et l’individualité de chacun.

## Respect pour les autres et l’individualité de chacun

Chaque enfant est différent : ses talents, son caractère, ses limites, son rythme…

**Un animateur** de Jouer Dehors ! **respecte cette diversité dans le Jardin Imaginaire** et essaye le plus possible de tenir compte de l’individualité de chaque enfant. Ce respect des animateurs pour les enfants est fondamental pour construire ce climat de confiance qui nous tient à cœur.

L**es enfants** sont donc également invités à **respecter cette diversité de besoins et de rythme entre eux et à accepter les différences**.

## Respect pour soi-même

L’enfant est aussi encouragé à respecter et accepter ses propres limites. Si les animateurs respectent leurs limites, les enfants, en prenant exemple, le feront aussi.  
Chaque enfant a le temps de découvrir le Jardin et d’aller vers les autres à son rythme, jamais il ne sera « poussé » vers les autres. Un animateur essayera plutôt de le « stimuler » à prendre cette direction. En agissant de la sorte, **les animateurs aident l’enfant à identifier ses besoins, à mieux les comprendre et à se respecter. Un enfant qui a la possibilité de mieux se comprendre, apprendra davantage à se respecter et à respecter les autres.**

## Respect pour l’environnement

Le Jardin Imaginaire est un endroit magnifique pour les enfants. Il comprend différents univers : les bois, les cabanes, l’atelier, l’eau et le sable, les animaux etc. (Nous y reviendrons page 7)

Cet endroit ne saurait pas rester « magnifique » sans la contribution des enfants. Dès leur arrivée dans le Jardin, les enfants sont **responsabilisés** : ils font ensemble le tour du terrain avec les animateurs et expliquent eux-mêmes comment respecter ce lieu et faire en sorte qu’il reste un endroit de jeux et de joie pour tout le monde.

De plus, les règles installées de cette façon ne se font pas sentir comme « arbitraires » mais plutôt comme relevant « du bon sens » et sont plus facilement respectées par tous les enfants.

1. MOYENS

# Infrastructure : le Jardin Imaginaire

Le Jardin Imaginaire est constitué de 500m2 de terrain et une partie de bois (délimitée avec une clôture).

Dans ce Jardin aventureux, les enfants disposent de lieux où se cacher, d’endroits à explorer, de nombreux matériaux à utiliser comme supports de jeu et de créativité (le matériel est toujours très « basic » pour laisser la liberté à l’imagination des enfants). Aussi, les enfants peuvent profiter de l’espace, de jouer librement, d’expérimenter, de grimper aux arbres, d’apprivoiser et de gérer les risques, d’aller au bout de leurs projets et de leur imaginaire.

Le Jardin Imaginaire contient plusieurs « coins » où les enfants peuvent jouer. Les enfants circulent librement entre ces différents coins, sans limite de temps.

* + 1. Les coins

## ****La cascade et le sable****

Ici les enfants ont la possibilité de creuser des canalisations, construire des ponts, faire des barrages…

## ****L’atelier de bricolage****

Autour de notre grande table solide de bricolage, les enfants se rassemblent pour essayer, recommencer, créer, construire… Des marteaux, des scies, des bois, des capsules, des bouchons et des clous.

Ici, les enfants développent leur motricité fine et en même temps leur imagination et leur créativité !

## Le coin bricolage doux

Dans ce coin, les enfants trouvent du matériel à dessin, de la peinture ainsi que des tabliers pour prévenir les tâches qui ne partent pas. Dans ce lieu, les enfants développent également leur motricité fine, leur compréhension des formes et des couleurs, leur concentration au travail et leur créativité.

## Le coin calme

Les enfants n’ont pas toujours envie de jouer ! Il y a des moments où ils ont envie de se reposer, de lire un livre ou simplement de regarder les autres. Dans notre Jardin Imaginaire ces moments de calme ont aussi leur place. Un hamac, des poufs, des BD’s, une petite tente… pourront les accueillir à toute heure de la journée.

## Le coin dinette

Les enfants aiment reproduire les situations de la vie quotidienne et jouer à faire semblant. Ici, cela prend la forme de petits [repas](https://fr.wikipedia.org/wiki/Repas) simulés. Ce coin dinette stimule leur imaginaire et leur créativité. Il reproduit des situations du quotidien en s’inspirant de ce qu’ils ont vécu et en créant de nouveaux scénarios. Participer à un jeu d’imitation leur permettent de mieux comprendre le monde qui les entoure et assimiler le réel.

## ****Les bois****

Derrière le jardin, sur la pente de la colline, les enfants ont accès à une petite partie de forêt. Ce n’est pas très grand, mais suffisant pour faire des camps, grimper dans des petits arbres ou jouer à des jeux de stratégo…Tout ce terrain est entouré d’une clôture.

## Le coin feu

Les enfants ont la possibilité de faire un petit feu dans un endroit sécurisé du jardin. Cet endroit est toujours sous la surveillance d’un adulte.

## ****Les animaux****

Soigner les animaux et les caresser, c’est un moment de relaxation pour beaucoup d’enfants.  
De temps en temps, on voit un enfant assis avec un lapin sur les genoux, regardant les autres enfants. En caressant l’animal, il trouve un moment d’apaisement et de repos.

***Les jeux de société***

Dans le jardin se trouve la cabane ‘jeux de société’ où les enfants se rencontrent autour d’un tableau de jeu. Après avoir grimpé et couru, ça fait du bien de prendre une petite pause et de jouer ensemble un jeu de société. Les animateurs connaissent les jeux, peuvent les expliquer et jouer avec eux. Il y a des jeux pour tous les âges.

* + 1. L’aménagement et les risques

Le Jardin Imaginaire n’est pas aménagé afin d’éviter tous les risques potentiels. Au contraire, la présence de risques **acceptables** fait partie d’une des missions de l’ASBL, c'est-à-dire « aider les enfants à se construire et à développer leur confiance en eux ». En effet, le monde actuel n’est pas non plus sans risques ! Dès lors, selon nous, il faut que les enfants apprennent à gérer les risques par eux-mêmes.

Pour arriver à ce but, les enfants sont tout d’abord responsabilisés au début des activités :   
Dans chaque coin du terrain, les enfants expliquent ce qu’ils peuvent faire et ce qui serait, selon eux, trop dangereux. Ainsi, ils installent eux-mêmes un règlement pour le Jardin Imaginaire, basé sur leurs observations, et aidés par les questions des animateurs. Ceci a pour objectif que les enfants respectent les règles à partir d’une motivation intrinsèque. Lorsqu’une nouvelle construction s’ajoute au jardin ou quand un nouveau coin s’ouvre, les enfants sont invités, ensemble, avec les animateurs, à réfléchir à nouveau sur les possibilités et les limites.

Ensuite, certains risques dépendent de la motricité de l’enfant : grimper dans un arbre implique certains risques, mais ce n’est pas dangereux si l’enfant a développé une bonne motricité et connaît bien ses propres limites. Voilà pourquoi nous n’allons pas interdire à un enfant de grimper dans un arbre, mais nous n’allons pas non plus aider un autre qui n’y arriverait pas encore tout seul.

* + 1. Le bâtiment

Depuis l’été 2017, nous disposons d’un bâtiment composé de deux pièces de 24m2 chacune. La pièce du haut est un coin calme. Elle est équipée d’un fauteuil, de livres/BD, de tapis et de couverture. Les petits y font la sieste en début d’après-midi. Nous y prenons également les repas en cas de pluie.

La pièce du bas est équipée d’une cuisine : nous y réalisons pratiquement chaque jour des ateliers cuisine (nous cuisinons avec les enfants le goûter). Elle comprend également de nombreuses armoires où nous stockons du matériel en tout genre (bricolage, déguisement, peinture…) ; des vêtements de rechange pour les enfants et des vêtements spécifiques (combinaisons de pluie, bottes, chapeaux, maillots…) afin de palier à la météo. C’est également à cet endroit que se situe la trousse de secours.

* + 1. Un jardin dynamique

Chaque année, pendant l’hiver, nous **évaluons le fonctionnement du terrain** : nous nous demandons ce qui a bien fonctionné et ce qui a besoin d’être amélioré. Ces réflexions ont chaque fois pour résultat des changements dans l’aménagement du terrain : un nouveau coin, une réparation, une autre clôture, etc. Ainsi, le Jardin Imaginaire reste un endroit dynamique que nous essayons d’**améliorer** d’année en année.

Les enfants viennent également avec des idées et des questions, de sorte que nous essayons, ensemble, avec eux, d’adapter le terrain à leurs besoins et leurs envies. **Rien n’est construit sans eux** : ce sont les enfants qui, avec un animateur-bricoleur, construisent des nouveaux coins et qui développent des nouveaux projets. Notre Village de Cabanes en est un très bel exemple.

* + 1. Le Village de Cabanes

Le Village de Cabanes est né de l’initiative des enfants l’été 2019. Situé dans un pré le long du ravel, les cabanes ont été entièrement construites par les enfants avec des palettes en bois. Aidés par les animateurs, certains ont réfléchi aux plans puis assemblés, cloués, sciés, vissés tandis que d’autres ont mis en couleurs afin de créer ce joyeux et coloré village en bois.

Ainsi, le Village de Cabanes remplace et soulage les bois du Jardin pour la construction des cabanes. Ils sont situés sur la colline, c’était compliqué pour les enfants de construire des cabanes dans la pente de ce terrain.

De plus, nous voulons protéger les arbres. Avec cette nouvelle possibilité de construire des cabanes avec des palettes, clous et visses dans le pré, nous avons pu limiter la construction dans nos bois à des cabanes en bois, cordes et draps.

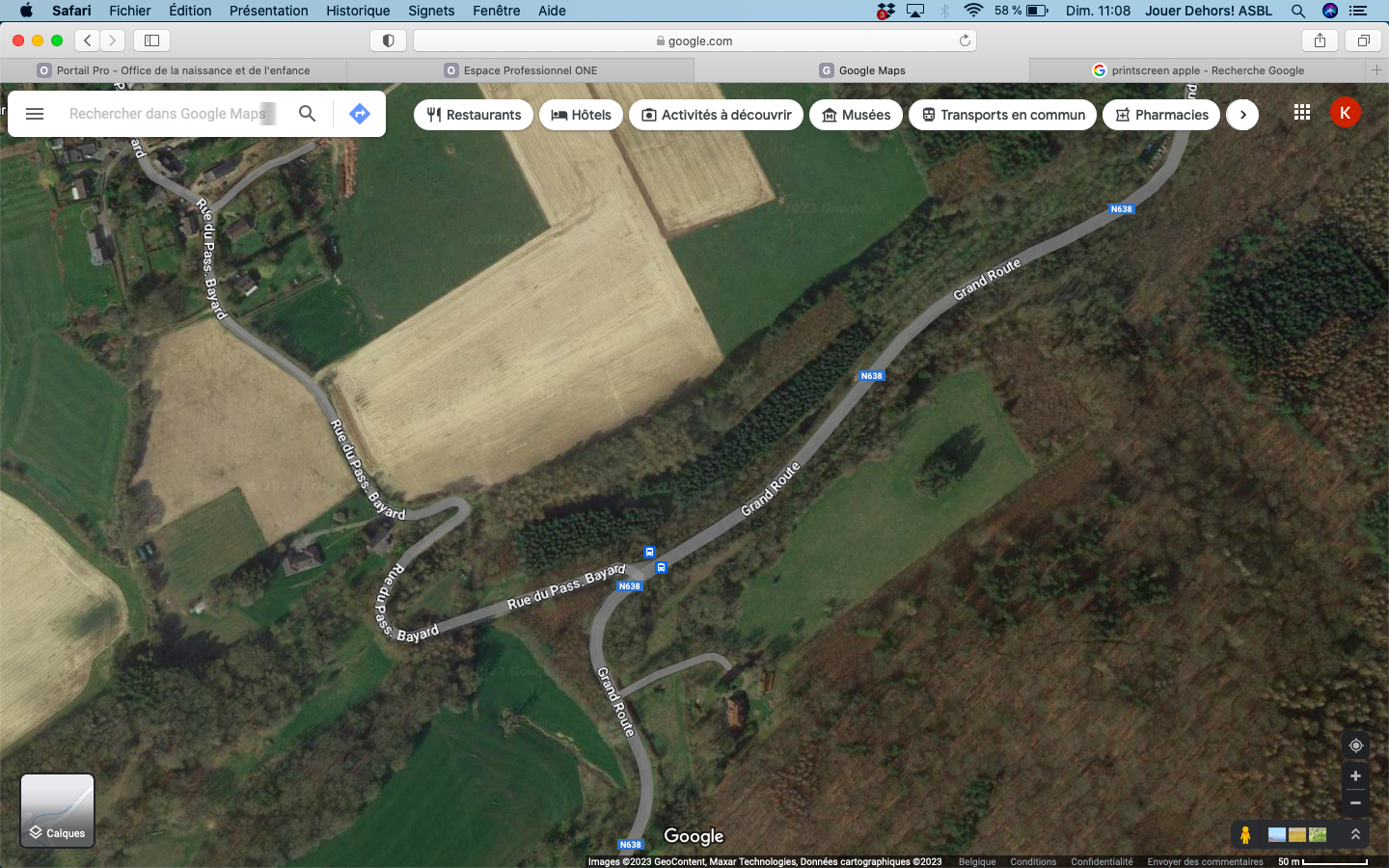
Un autre avantage de ce Village de Cabanes est l’accessibilité pour les plus petits. Tandis que les enfants plus jeunes ne vont presque jamais dans les bois (car trop en pente), dans le Village de Cabanes, ils trouvent un endroit magique pour jouer à des jeux de rôles et aider dans la décoration et la construction.

Les constructions du Village de Cabanes sont démontées chaque fois après 2 ans pour pouvoir recommencer des nouvelles constructions et pour respecter la sécurité.

# Infrastructure : les bois

Pendant certains vacances, nous organisons des stages bois. Ces stages se déroulent selon les mêmes principes, la même vision et la même organisation que les Semaines Imaginaires mais ils ne se déroulent pas au Jardin Imaginaire.

Pour organiser ces stages, nous pouvons utiliser un bois privé, situé Rue du Pass. Bayard à Anthisnes.



Dans ces bois, nous installons chaque fois le point central où le matériel (matériel de jeux, mais également boîte à premiers secours) et la toilette sèche se trouve, on décide d’une zone de jeux et puis les enfant ont de nouveau la liberté de jouer selon le principe du respect pour soi-même, les autres et l’environnement.

Nous n’installons pas des ‘coins’ comme dans le jardin, mais le matériel est bien là : jeux de société, matériel de bricolage, BD’s et livres, cordes et draps, etc.

Nous voulons souligner que l’éducation à l’environnement se résume aujourd’hui souvent à des gestes écologiques, si non déprimants, souvent culpabilisants. Nous sommes convaincus que, si les enfants « vivent la nature dans la nature », apprennent à la connaitre, sentent qu’ils en font partie et l’aiment ; ils sauront en prendre soin et la protéger. Nous parions ainsi sur le fait que toutes les activités organisées par l’ASBL permettront aux enfants d’avoir une conscience environnementale plus développée.

# Le matériel : libre place à l’imagination

* + 1. Récup’

Dans la mesure du possible, nous essayons d’utiliser le plus possible du matériel récupéré.

D’un côté, parce que l’avenir de notre planète est un sujet qui nous tient particulièrement à cœur : nous voulons **éviter le gaspillage et limiter au maximum nos déchets**. Le bricolage est un moyen de montrer aux enfants que, ce qui est déchet pour l’un est un jeu pour l’autre. D’un autre côté, nous croyons que ce matériel pousse nos animateurs et nos enfants à **être créatifs**… Une vieille gouttière peut devenir un superbe parcours de billes !

En somme, ce recyclage, en plus d’éveiller au développement durable, permet d'apprendre à détourner les objets courants pour leur donner une seconde vie.

* + 1. Des jouets simples et basics

Autant dans les jeux d’extérieur que dans les jeux d’intérieur, nous mettons l’accent sur la simplicité du jeu/jouet. Plus il y a de détails et de complexité, moins il y a de liberté pour l’imagination et la créativité de l’enfant. Par ces jouets simples, notre objectif est de favoriser la participation active de l’enfant.

* + 1. Diversité

Une pluralité d’enfants aux envies et besoins différents, demande aussi une diversité de matériel.   
Dans le Jardin Imaginaire il y a un peu de tout :

* Du matériel sportif (cuistax, balles, etc.),
* Du matériel créatif (matériel de bricolage, peinture, etc.),
* Du matériel de construction (bois, cordes, draps, pinces, etc.),
* Des jeux calmes (kapla, BD, billes, etc.),
* Du matériel pour des jeux de rôles (déguisements, petite cuisine, etc.)
* Des installations pour les aventuriers (tyrolienne, pont de singe, etc.)
  + 1. La nature

La nature offre également d’innombrable supports de jeux et de découvertes : construire des cabanes, chercher les traces des animaux, écouter les oiseaux, faire du Land Art, scruter les plantes et les insectes, se balader en forêt, créer des bricolages avec des éléments de la nature, cuisiner des plantes sauvages sur un petit feu…

* + 1. Alimentation

Les enfants emmènent leur propre repas pour midi, leur gourde et les collations. L’ASBL met de l’eau potable à leur disposition pendant toute la journée.

Mais régulièrement (2 à 3 fois par semaine) nous cuisinons ensemble le goûter de l’après-midi : les enfants qui le souhaitent, accompagnés d’un animateur, sortent balance, fouet et spatule pour leur plus grand plaisir.

# L’environnement…

Régulièrement nous quittons le Jardin avec un groupe d’enfants ou avec tous les enfants pour aller jouer dans le village, sur le terrain Infrabel ou le long de l’eau…

* + 1. Village de Poulseur

Le Jardin Imaginaire se trouve au centre de du village de Poulseur, un petit village au bord de l’Ourthe. Celui-ci se prête très bien pour des jeux de piste ou d’orientation. Le village n’est pas très grand ni dangereux, excepté la route de la vallée qui le traverse. Chaque fois avant de sortir du Jardin, avec les enfants, nous nous rappelons des règles de sécurité et nous leur demandons de bien les respecter ainsi que de faire attention aux plus petits.

* + 1. Terrain Infrabel

Au centre de Poulseur, le long du chemin de fer, il y a un terrain sauvage qui se prête très bien pour des jeux d’équipes comme le stratégo par exemple.

Une partie de ce terrain est également idéal pour des courses avec les cuistax. Le ravel longeant le village est également propice à cette activité.

* + 1. Le long de l’eau

Entre Poulseur et Chanxhe, un virage de l’Ourthe a créé une petite plage qui est un endroit idéal, lorsqu’il fait beau, pour aller pêcher, faire un pique-nique, créer des barrages, etc. Si la météo le permet, nous essayons d’y aller, durant les vacances d’été, une fois par semaine.

# Nos partenaires

* + 1. Les commerçants locaux

Quand nous avons besoin de nourriture pour les animaux, il y a le magasin de jardinage. Quand nous avons besoin d’ingrédients pour cuisiner ou de fruits pour les collations, il y a le petit magasin dans le village. Les gens nous connaissent… Régulièrement un animateur part avec un groupe d’enfants pour acheter ce qu’il faut pour les activités de la journée ou pour le jardin. Ces petites « excursions » font partie de la vie de notre Jardin. Ce sont des petites activités familiales qui aident à créer une atmosphère spontanée et détendue.

# LE DEROULEMENT D’UNE JOURNEE

* + 1. Structure d’une journée

1. 8h : garderie
2. 9h-9h15 : accueil
3. 9h-12h : ouverture des différents coins, impulsions, activités
4. 9h15 : animation
5. 9h30 : départ vers le Village de Cabanes
6. 10h15 : collations
7. 12h-13h : repas de midi
8. 13h-16h : ouverture des différents coins, impulsions, activités
9. 13h-14h30 : sieste pour les plus petits (3-4 ans)
10. 15h : collations
11. 16h-17h : garderie

## Garderie du matin

Pendant la garderie, les enfants restent dans le jardin du bas. Le matériel des différents coins n’est pas encore installé, sauf le hamac et les BD’s. Les enfants accompagnés d’un animateur donnent à manger aux animaux. En cas de pluie ou de températures trop fraiches, la garderie se déroule à l’intérieur ou on fait un feu de camp pour se chauffer.

## Accueil

Entre 9h et 9h15 les enfants arrivent. Les animateurs prennent le temps d’accueillir chaque enfant avec son parent à la barrière, d’écouter si nécessaire les requêtes ou les éventuels désagréments du matin et d’accompagner l’enfant si la séparation avec le parent se passe moins facilement.

## Coins, impulsions et activités

Pendant toute la journée les enfants ont le droit de jouer librement dans le coin de leur choix, avec le matériel et les amis de leur choix. Les animateurs donnent plusieurs impulsions et préparent des activités ou des ateliers de cuisine, mais qui restent toujours des propositions/invitations, jamais des obligations. Si un enfant propose un jeu de lui-même, les animateurs regardent ce qui est possible et essayent de répondre à sa demande. Dans le cas d’un jeu d’équipe, l’enfant sera invité à aller à la recherche de copains qui auraient envie de partager ce jeu avec lui.

## Animation

Une histoire/un thème organise la semaine sous forme d’un fil rouge. Vers 9h15 (ou un peu plus tôt ou plus tard, selon le thème), un moment d’animation a lieu en lien avec ce thème. Cela peut être un personnage qui passe et qui a vécu quelque chose, une lettre qui arrive, un coup de téléphone, etc. Ce moment d’animation introduit et cadre les activités qui seront proposées la journée.

***Départ vers le village de Cabanes***

Après le moment d’animation, un animateur (ou plusieurs, selon le nombre d’enfants) part pour le Village de Cabanes. Les enfants qui le souhaitent peuvent partir avec lui. A midi, les petits (3-5 ans) de ce groupe reviennent. Les grands, quant à eux, peuvent rester au Village de Cabanes et manger leurs tartines là-bas. Ils reviennent alors vers 15h30.

## Collations

Il y a 2 moments de collations dans la journée : un premier vers 10h15 et un deuxième vers 14h30. Ce moment ‘fixe’ est en réalité très flexible : les enfants ne sont pas obligés de manger une collation et nous ne faisons pas de rassemblement pour manger tous ensemble au même moment la collation. L’enfant a lui-même le choix de oui ou non manger une collation. Pour les plus petits par contre, un animateur les accompagne et ils s’installent à une petite table de pique-nique.

## Repas de midi

Pour le repas de midi, les enfants sont séparés en 2 groupes. Les petits de 3 à 5 ans mangent à l’intérieur afin qu’ils puissent mieux se concentrer (loin de l’agitation autour d’eux).  
Les grands à partir de 6 ans mangent dehors, sur les tables en bois situées sous un préau dans le jardin, s’il ne fait pas trop froid (si les enfants plus âgés souhaitent manger à l’intérieur avec les plus jeunes, dans le calme, c’est également possible). Sinon, ils mangent aussi à l’intérieur mais dans une autre pièce que les petits. Nous demandons aux grands de rester à table jusqu’à ce que la plupart d’entre eux aient terminé le repas. Les animateurs se partagent entre les 2 groupes et mangent avec les enfants.

## Coins, impulsions, activités

*Voir point 3.*

## Sieste

Après le repas, les enfants de 5 ans et plus peuvent aller jouer. Les petits de 3 et 4 ans montent dans la pièce du haut du bâtiment. Ils enlèvent leurs chaussures, prennent une couverture et s’installent sur les tapis verts ou les petits lits bleus. Quand tout le monde est installé, un animateur lit ou raconte une ou deux histoires. Après la lecture, les enfants sont invités à fermer les yeux et à essayer de dormir.

Les enfants de 4 ans qui n’ont vraiment pas l’envie/l’intention de dormir peuvent aller jouer. Si l’animateur croit que c’est important qu’un enfant dorme, il peut lui demander de rester. Si les enfants dorment encore vers 14h30, l’animateur les réveille tranquillement.

## Collations

*Voir point 5.*

## Garderie du soir

Pendant la garderie du soir, les enfants restent dans le jardin du bas. Le matériel des différents coins est enlevé, sauf le hamac et les BD’s. En cas de pluie ou de températures trop fraiches, la garderie se déroule à l’intérieur. Pendant ce temps de garderie, les animateurs évaluent ensemble la journée et préparent celle du lendemain. Un des animateurs est responsable de la garderie et de l’accueil des parents pour pouvoir donner des informations éventuelles sur la journée de l’enfant.

* + 1. Les rassemblements

Chaque fois que les enfants doivent se rassembler (pour une activité, une animation, la collation…), un animateur met la « musique de rassemblement ». Cette musique est la même pendant toute la semaine et est liée au thème. Cette manière de se rassembler est bien expliquée aux enfants au début de la semaine.

* + 1. Règlement

La première journée de la semaine à 9h15, les animateurs font le tour du jardin avec tout le groupe d’enfants. Dans chaque coin du jardin, il est demandé aux enfants ce qu’il est possible de faire et ce qui, selon eux, n’est pas permis et pourquoi. Cette manière d’établir le règlement, responsabilise les enfants sur ce qui est important pour le bon fonctionnement du jardin. C’est eux qui mettent en place les règles, ce qui implique qu’ils les respectent plus facilement car ce n’est pas quelque chose d’imposé par les animateurs.

1. ENCADREMENT

# Le Conseil d’administration

Le CA se compose de 3 membres et est réélu tous les 3 ans. Trois réunions du CA sont organisées par an. La coordinatrice y présente notamment les différentes activités qui seront organisées les mois suivants ainsi que les comptes des différents stages et événements précédemment réalisés. Le CA est garant des missions et des valeurs de l’ASBL.

# Le coordinateur

Le coordinateur est choisi par le CA en accord avec la mission et le but social de l’ASBL.

Le coordinateur est présent pendant les Semaines Imaginaires, en partie pour l’animation et en partie pour la gestion quotidienne. Une des responsabilités du coordinateur est entre autres la gestion des fiches santé : le coordinateur maitrise le contenu de ces fiches santé et tient l’équipe d’animation au courant des informations importantes. En amont, il est chargé de toute l’organisation de la Semaine Imaginaire (administration, publicité, inscription, prévision budgétaire, préparation du matériel) ; une fois le stage achevé il s’occupe des comptes, du rangement du matériel et de son inventaire et de diverses tâches administratives (telles que l’envoi des attestations ONE aux parents).

# Les Animateurs

* + 1. Le recrutement

Régulièrement Jouer Dehors ! ASBL lance un **appel à candidatures via son site et sa page Facebook**.

Nous recrutons des **volontaires de 16 ans et plus**. Ces jeunes apprennent sur le terrain le travail d’animateur. Certains d’entre eux ont déjà le diplôme d’animateur, d’autres sont en formation et d’autres encore n’ont pas le diplôme et ne sont pas en formation.

Le critère principal d’engagement est la motivation du jeune à venir animer dans le Jardin. L’Asbl paye 30€/jour un jeune de plus de 16 ans (34€/jour si l’animateur a obtenu le diplôme d’animation). Cette somme est inférieure à tous les autres endroits où ils pourraient travailler en tant qu’étudiant. La motivation financière est donc très faible. Seuls des jeunes qui ont envie d’animer et de se former se présentent.

* + 1. La formation des animateurs

Pour être animateur dans le Jardin Imaginaire, le diplôme d’animateur n’est pas requis. Même si l’Asbl respecte toujours les normes légales demandées par l’ONE (1 animateur formé sur 3), nous ne demandons pas de chaque animateur d’avoir le diplôme pour pouvoir encadrer dans le Jardin Imaginaire.

Cependant, Jouer Dehors ! ASBL se charge d’encadrer et former les bénévoles qui viennent travailler dans son Jardin Imaginaire.

* En hiver, est organisé **un week-end de formation** pour les animateurs pendant lequel on travaille sur des thèmes comme les premiers secours, la création des activités, la gestion des disputes entre enfants, etc.
* Il est demandé à chaque nouvel(le) animateur(trice), dans les mesures du possible, de venir **une journée s’immerger dans notre fonctionnement de l’Asbl** pour voir si celui-ci lui convient, avant de venir travailler.
* Chaque jour, pendant la garderie du soir, l’équipe fait **une petite évaluation de la journée** (avant de préparer le jour d’après) pour examiner ce qui pourrait être amélioré, où on aurait pu réagir autrement, etc.
* Les animateurs qui connaissent déjà bien le fonctionnement du Jardin Imaginaire sont encouragés à **« guider » les nouveaux animateurs** : répondre aux questions, montrer le matériel et expliquer, quand cela est nécessaire, les différentes habitudes.

Une fois qu’un animateur vient régulièrement animer dans le Jardin Imaginaire, la coordinatrice le **stimule à suivre une formation officielle** pour obtenir le **diplôme d’animation.** Jouer Dehors ! ASBL propose de payer cette formation et demande en échange à l’animateur de travailler deux semaines de stage dans le Jardin Imaginaire.

* + 1. La fonction d’animateur dans le Jardin Imaginaire

La fonction « d’animateur » est décrite dans un document que les animateurs reçoivent avant de venir travailler dans le Jardin Imaginaire.

En général, on peut dire que le rôle d’un animateur consiste en 10 taches.

Ci-dessous nous avons copié le contenu de ce document :

|  |
| --- |
| ***Organiser***  Chaque animateur a sa responsabilité dans l’organisation de la journée. Un animateur n’attend pas jusqu’au moment qu’on lui demande de faire quelque chose, mais regarde toujours lui-même où il peut aider et s’il ne le voit pas, il vient le demander au coordinateur.   Qu’est-ce qui fait partie de la responsabilité de l’animateur dans l’organisation ?   * Se proposer pour les tâches de la journée (personnage, village des cabanes,...) * aider les plus petits pour aller aux toilettes et régulièrement leur proposer d’y aller (avant les collations, avant le repas,…) * avant les collations et le repas contrôler si tout le monde a bien lavé les mains * pendant les collations : surveiller que les enfants restent calmes pendant qu’ils mangent la collation et qu’ils ne jouent pas avec la collation dans la bouche ou dans les mains * pendant le repas du midi : regarder si tout le monde a trouvé son sac avec son repas et sa gourde, s’asseoir entre les enfants et manger en même temps, surveiller que tout le monde mange assez (les enfants ne sont pas obligés de manger tout mais quand-même suffisamment) et correctement * au moment de ranger, encourager les enfants de le faire et aider lui-même pour donner le bon exemple * si un animateur a une activité à préparer, voir s’il a besoin de l’aide * pendant le moment de l’animation, rassembler les enfants et si nécessaire rester près des petits (qui peuvent de temps en temps avoir un peu peur pour le personnage) * pendant une sortie du jardin (par exemple vers la rivière), aider dans l’accompagnement sur la route * prendre la position à la barrière, chercher l’enfant, trouver les affaires, résumer la journée aux parents   ***Donner des impulsions et activités***  Même si le but de nos Semaines Imaginaires est de faire jouer les enfants librement, ça demande quand-même à nous, les animateurs, un exemple pour les stimuler. Les animateurs ne font pas que de la surveillance, non, nous essayons d’engendrer le jeu imaginaire chez les enfants en leur donnant des idées.  Il y a 2 possibilités : soit on apporte des impulsions, soit on organise de vraies activités.  Quelle est la différence ?  ***Les impulsions*** consistent plutôt d’une idée de base, sur laquelle ils peuvent continuer, qui peut les stimuler à créer. Par exemple : dans une Semaine Imaginaire autour du thème pirates, l’animateur peut commencer à se créer un déguisement, à construire un bateau de pirates, à jouer le pirate qui cherche son trésor,…  ***Les activités*** au contraire sont des vraies activités avec un début et une fin, préparées à l’avance (pas toujours) dans le thème de la semaine. Par exemple un jeu de stratégie entre 2 équipes de pirates, une vraie chasse au trésor, une course au relais,…  Bien les impulsions comme les activités sont nécessaires et font partie de notre fonctionnement. Mais aucun des 2 peut devenir un but en soi, ça doit toujours rester un moyen pour arriver à faire jouer les enfants à leurs propres jeux.  Normalement au début d’une semaine les animateurs sont beaucoup plus occupés à donner des impulsions et activités qu’à la fin de la semaine, quand les enfants auront découvert leur imagination pour créer eux-mêmes les jeux de toutes sortes.  Chaque Semaine Imaginaire a un thème de base qui se développe pendant la semaine. Ce thème de base est déjà découvert pendant la formation des animateurs avant les vacances. Les idées sont déjà là, mais le développement de l’histoire dépend fort des réactions et idées des enfants.  Chaque animateur essaie ensuite de prévoir des impulsions et/ou des activités au long de la semaine qu’on a au moins 1 à 2 activités/impulsions par jour. Cette préparation d’activités et impulsions se fait pendant la petite réunion que les animateurs ont pendant l’accueil du soir.  ***Jouer***  Heureusement, ce n’est pas toujours nécessaire que les animateurs proposent des impulsions ou activités. Les enfants aussi viennent régulièrement avec des propositions de jeux. A ce moment-là c’est important qu’un animateur, si les enfants le demandent, jouent avec eux. S’ils ont besoin d’un arbitre, l’animateur peut jouer le rôle d’arbitre, mais s’ils veulent simplement que l’animateur joue avec eux, c’est ça qu’il doit faire. **L’enthousiasme** de l’animateur peut encourager d’autres enfants à participer et peut aussi faire évoluer le jeu. Dans un jeu de rôles par exemple, l’animateur peut - en jouant – apporter des nouvelles idées. Dans le sable, un animateur sur ses genoux en train de construire un grand château de sable, va donner envie aux autres enfants d’aider et tout d’un coup il y aura tout une énergie dans le sable où tout le monde va construire ensemble tout un village…  ***Animer (personnages)***  Chaque jour il y a une petite animation avec 1, 2 ou 3 personnages dans le thème de la semaine. Chaque animateur est invité à y participer, mais ce n’est jamais une obligation.  Les animateurs qui ne participent pas à l’animation, réagissent ensemble avec les enfants sur l’animation et essaient de diriger les réactions des enfants.  Pendant la journée un animateur peut toujours commencer une animation s’il a envie ou s’il en a besoin pour son activité ou impulsion. Des cadres imaginaires, on ne peut pas en avoir de trop!  ***Surveiller***  Dans notre Jardin Imaginaire il y a plusieurs « coins » : le bricolage, le coin calme, les bois, la cascade et le sable, la construction, les cuistax, la tyrolienne, les animaux,... Vu que les enfants jouent librement et partout, ce n’est pas toujours facile à bien les surveiller. La surveillance est alors une responsabilité de tous les animateurs. N’importe ce qu’on est en train de faire (donner une impulsion, jouer, aider quelqu’un,…) on ne peut jamais oublier de garder l’attention autour de nous. C’est beaucoup plus facile de surveiller un groupe de 20 enfants qui sont obligés de participer à l’activité que tu organises, que de surveiller 7 enfants qui peuvent jouer un peu partout…  La responsabilité de surveillance contient aussi la surveillance du bien-être de chaque enfant, pas seulement la sécurité. Si un animateur voit un enfant qui a l’air un peu perdu, c’est à l’animateur de réagir, d’aller près de lui et de lui demander si tout va bien et si nécessaire de proposer un jeu ou autre chose. Si un animateur voit un enfant qui pleure, c’est aussi à l’animateur de venir près de lui, de demander ce qui ne va pas et d’essayer de trouver une solution ensemble avec l’enfant.  ***Soigner (bobos et bosses)***  De temps en temps un enfant tombe et se fait mal. C’est normal quand on peut jouer librement dehors, dans les bois, sur des rochers, dans le sable, au-dessus des cabanes, etc.  En tant qu’animateur nous avons aussi la responsabilité de soigner un enfant blessé: nettoyer sa plaie, désinfecter, éventuellement mettre un sparadrap. De temps en temps, soigner veut dire: ne rien faire toi-même, mais prévenir les parents et le médecin pour soigner l’enfant. Faire ce choix n’est pas à toi, l’animateur, à faire. C’est le coordinateur de la semaine qui s’en occupera. Peut-être qu'il y aura des blessures qui te stressent, des situations que tu ne sais pas gérer… ne te tracasse pas et ose demander à un autre animateur d’aider ou de te montrer comment soigner.  Fin juin nous organisons une journée pour les animateurs pendant laquelle les bases des premiers secours sont rappelées.   ***Ecouter***  Chez Jouer Dehors! ASBL nous voulons créer un endroit où l’enfant se sent écouté, aussi en moment de stress ou moment de dispute. On l’appelle de temps en temps la ‘pédagogie positive’. Ceci ne veut pas dire que tout est permis, loin de ça. Mais dans chaque circonstance il y a d’abord l’écoute avant le jugement. Et jamais le jugement de l’enfant, mais que de son action. Nous demandons alors d’un animateur de garder son calme, de se mettre à la hauteur de l’enfant et de lui demander ce qui s’est passé selon lui et pourquoi ça s’est passé comme ça. S’il y a plusieurs enfants concernés, chaque enfant a le droit d’être écouté et de raconter sa version de l’histoire. Prenez le temps, nous en avons et prendre le temps va donner aux enfants la possibilité de s’exprimer, de se sentir écoutés, de se calmer et de trouver des solutions. Déjà en prenant le temps d’écouter, une grande partie des problèmes sera déjà réglée.  ***Avoir de l’autorité***  Une pédagogie positive ne veut pas dire que tout est permis. En tant qu’animateur nous restons les responsables, les coachs, les accompagnants, les exemples.  Nous devons pouvoir avoir une autorité naturelle, sans devoir crier, sans devoir punir ou menacer. En posant des questions aux enfants, ça s’installe déjà. Un exemple: un enfant est en train de crier à table. Tu es assis à cette table et tu lui poses la question suivante ‘Penses-tu que ce que tu fais est très agréable pour mes oreilles et ceux autour de moi? Non? Oké, je peux te demander d'arrêter alors? Merci!’ Ou bien d'autres questions dans ce genre bien sûr. En mettant la responsabilité de la réflexion sur les actions chez l’enfant lui-même, il se rendra compte de son erreur/sa faute de lui-même. En même temps, tu as quand même montré ton autorité.  Mais, de temps en temps le ‘Non’ aura aussi sa place. Si tu as demandé plusieurs fois, si vous en avez discuté mais que tes arguments ne sont pas acceptés par l’enfant, c’est possible de venir au moment du ‘*Non. Pourquoi pas? J’ai essayé de t’expliquer mais tu n’es pas prêt à l’entendre. Ça reste quand même non. En collectivité il y a des limites qui sont nécessaires pour que le groupe puisse exister*.’  ***Relancer l’énergie***  Une Semaine Imaginaire peut être très intense, surtout pour nous, les animateurs. Les enfants récupèrent mieux que nous et ils ont une énergie épouvantable! Mais, régulièrement l’énergie dans le jardin tombe, surtout quand l’équipe d’animation est fatiguée (vers le jeudi, vendredi) et se laisse un peu traîner par cette fatigue. Les enfants jouent toujours, on ne doit pas trop vite se tracasser de ça, mais leur journée se passera quand même moins ‘formidable’, un peu plus ‘ordinaire’ et pour nous, l’équipe de Jouer Dehors!, ça reste notre défi éternel: donner aux enfants des journées inoubliables, formidables, superbes et uniques 😊(oui, on met la barre un peu haute). L'Ordinaire ne se trouve pas dans notre dictionnaire et une Semaine Imaginaire doit quand même se terminer en climax.  Quand vous sentez alors en tant qu’animateur qu’il manque de l’énergie, quelque soit le moment, essaie de relancer cette énergie, soit par une proposition de jeu, soit par une préparation pour le thème, soit… il y a plein de manières. Mais soyez conscients que votre énergie sera très vite transmise aux enfants et que 5 minutes plus tard on sentira cette énergie renouvelée dans tout le Jardin.  ***Être membre d’une équipe***  N’oubliez jamais qu’un animateur chez Jouer Dehors fait partie d’une équipe. Nous ne sommes pas parfaits, nous sommes des pièces d’un grand puzzle et ensemble nous formons une super belle équipe.  Osez profiter de ce puzzle et demandez de l’aide pour les compétences que tu gères encore moins et n’attendez pas le moment où tout foire…  Ne jugez pas trop vite les comportements/actions des autres, eux non plus ne sont pas parfaits et ont le droit d’erreur. C’est en étant animateur qu’on apprendra à développer toutes ces compétences.  Sortez de temps en temps de votre zone de confort: obligez vous-mêmes à prendre en charge des rôles que vous aimez moins. Cela vous aidera à vous former, à vous développer, à devenir des citoyens très conscients et responsables.  Laissez la place aussi aux autres: certains animateurs peuvent être impressionnés par vos compétences et n'osent plus prendre des initiatives. Soyez conscients de cet effet possible. |

* + 1. Le comportement des animateurs

Des enfants de l’âge maternel ou primaire imitent les comportements qu’ils observent. L’exemple des animateurs est dès lors très important.

Quand un animateur doit parler avec un enfant pour régler une situation, c’est important qu’il se mette à sa hauteur afin que celui-ci puisse le regarder dans les yeux et que l’enfant se sente sur un pied d’égalité. Cette posture d’égalité est surtout « intérieure ». Dans le Jardin Imaginaire, un enfant est considéré comme une personne à part entière et non pas comme un être irresponsable qui doit se soumettre à l’adulte. Par ailleurs, dans le Jardin, tout le monde se tutoie et les enfants appellent les animateurs par leur prénom (et non « Madame », « Monsieur »). Ces adresses favorisent non seulement l’ambiance familiale et le « contexte de vacances » mais aussi l’équité.

* Quand il y a une dispute entre enfants et que ceux-ci viennent chercher un animateur pour régler la situation, celui-ci essaye toujours de gérer la situation sans gronder et sans crier. Il demande ce qui s’est passé à chaque enfant, afin que chacun se sente entendu. Ensuite, il essaye d’en parler et de trouver une solution avec eux. Si une des deux parties n’arrive pas à se calmer pour trouver une solution, il peut proposer de laisser s’apaiser les choses en demandant que chacun ait jouer dans des lieux différents. Il pourra les réunir par la suite pour reclarifier la situation ou peut-être que cela passera sans devoir agir à nouveau.
* Quand un enfant fait mal aux autres ou ne suit pas les quelques règles définies ensemble au début de la semaine (par exemple : ne pas lancer du sable), un animateur intervient tout de suite, mais toujours d’une manière communicative :
  + D’abord, l’animateur demande d’arrêter le comportement inadéquat (si c’est nécessaire ça peut se faire d’une manière ferme, mais jamais agressive) ;
  + Après l’animateur demande à l’enfant de dire ce qu’il était en train de faire ;
  + Après la description objective, l’animateur demande ce que l’enfant pense de son comportement ;
  + L’animateur et l’enfant sont d’accord que ce n’est pas un comportement adéquat et l’enfant essayera de faire plus attention à ce que cela ne se reproduise plus ;
  + L’enfant peut retourner dans son jeu.

Si la même situation se passe plusieurs fois, on peut interdire pour un certain temps à un enfant l’accès au coin où le comportement se produit.

* Nous demandons aux animateurs d’avoir un comportement actif et attentif ainsi que d’être de bonne humeur. Cela ne veut pas dire que les animateurs n’ont pas le droit d’avoir un moment de calme dans le hamac ou de s’assoir un moment car les enfants (surtout les petits) ont aussi besoin de moments plus calmes. Raconter ou lire une petite histoire peut être un chouette moment de relaxation.
* Les animateurs se doivent aussi de respecter toutes les règles du Jardin Imaginaire, à la lettre. Car s’il leur est donné le droit d’agir à leur guise, on ne peut pas attendre des enfants qu’ils respectent les règles.
* Un animateur est toujours attentif à sa manière de parler. Il est demandé de ne pas utiliser des mots qu’on ne veut pas entendre dans la bouche des enfants. De même, on n’utilise jamais un ton dénigrant vis-à-vis des enfants.
  + 1. Le nombre d’animateurs

Afin de respecter les normes d’encadrement fixées par l’ONE, conformément au décret du 3 juillet 2003 relatif à la coordination de l’accueil des enfants durant leur temps libre et au soutien de l’accueil extrascolaire, le nombre d’animateurs dépend du nombre d’enfants à encadrer et à animer.

Néanmoins, Jouer Dehors ! ASBL essaye toujours d’avoir quelques animateurs en plus, car le jeu libre demande plus de surveillance que le jeu animé et cadré.

* + 1. Fonctionnement de l’équipe d’animateurs

L’équipe d’animateurs fonctionne sur base de la collaboration.

Le travail en équipe permet de rassembler des compétences différentes et complémentaires. Dans le Jardin Imaginaire, nous nous efforçons de mettre en valeur et de développer les qualités de chacun. Chaque animateur a ses forces et son domaine de prédilection et est, dès lors, également en mesure d’aider les autres à progresser. La phase d’apprentissage d’une compétence est toujours plus courte et efficace lorsque l’on dispose d’un mentor que lorsque l’on essaye d’apprendre seul.

La communication est également importante au sein de l’équipe du Jardin Imaginaire. Les animateurs sont invités à être à l’écoute des autres et à ne pas porter de jugement. En sachant écouter, il est possible d’apprendre des autres et de trouver ensemble la meilleure solution pour atteindre l’objectif ou pour résoudre une situation difficile.

A la fin de chaque journée d’une Semaine Imaginaire, l’ensemble de l’équipe se rassemble, fait le point sur la journée, évalue les activités et partage des points de vue sur des comportements ou situations observés. Chaque animateur est également invité à donner le moment qu’il a préféré dans la journée et celui qu’il a le moins apprécié et d’expliquer pourquoi. Ce moment s’appelle « le top and flop ».

1. REGLEMENT DU JARDIN IMAGINAIRE

Au début d’une Semaine Imaginaire, les animateurs font le tour du jardin (ou du bois) et composent avec les enfants le règlement. En agissant de cette manière, les enfants se sentent respectés et en même temps responsables. Un enfant qui se sent responsable et respecté respectera plus facilement le règlement.

Pendant ce tour du Jardin, les animateurs parviennent à ce que les enfants expriment les règles pour être bien ensemble et en sécurité (en guidant les enfants en posant des questions) :

**Ci-dessous quelques règles du Jardin Imaginaire:**

* On peut jouer partout dans le jardin, mais on ne peut pas quitter le jardin. On respecte les barrières ;
* On peut grimper dans les arbres, mais on ne peut pas grimper sur le mur qui entoure le jardin ;
* On peut lancer un ballon, mais on ne peut pas lancer du sable, de l’eau, des cailloux et d’autres objets/jouets ;
* On mange la collation tous ensemble au même moment, on ne peut pas manger des collations à n’importe quel moment de la journée ;
* On peut boire de l’eau pendant toute la journée quand on veut (il y a toujours des gobelets à disposition) ;
* On utilise le matériel qui est à disposition d’une manière respectueuse ;
* On peut jouer avec l’eau de la cascade mais on ne peut pas grimper sur la dalle au-dessus de la cascade ;
* Les outils de bricolage sont là pour créer, pas pour détruire ;
* Les outils de bricolage restent dans le coin de bricolage, sauf dans des cas exceptionnels (autorisé alors par un animateur) ;
* Dans le coin de paille, on peut faire des batailles de paille, mais quand un enfant dit « stop », on arrête toute suite ;
* Dans les bois, on ne peut jamais aller tout seul, on doit être toujours au moins à 2 ;
* On peut se balancer dans le hamac mais pas plus haut que la hauteur du mur ;

Les enfants sont invités à réfléchir à leur comportement et à essayer d’évaluer eux-mêmes leurs actions. Ce règlement est dynamique : quand l’aménagement du jardin change, le règlement évolue avec lui…

1. COMMUNICATION

# Inscription

Au moment de l’inscription, les parents communiquent aux animateurs les informations suivantes :

* L’autorisation pour la prise et la diffusion de photos de leur enfant ;
* La fiche santé de l’enfant (reprenant les différentes conditions de santé de l’enfant).

De son côté, Jouer Dehors ! ASBL envoie aux parents :

* Toutes les informations pratiques nécessaires pour la participation de leur enfant à la Semaine Imaginaire ;
* Les informations pratiques relatives au paiement de l’inscription (90€/semaine, 80€/semaine pour le deuxième enfant de la même famille)[[1]](#footnote-1) ;
* Le ROI du Jardin Imaginaire.

Les parents ont toujours la possibilité de contacter la coordinatrice pour poser des questions et avoir des renseignements supplémentaires, soit par mail, soit par téléphone.

# Pendant la Semaine Imaginaire

Chaque jour les parents ont la possibilité de donner des informations ou poser des questions en direct à un animateur, soit le matin au moment d’accueil, soit le soir au moment du départ. Il y a toujours au moins un animateur qui reste près de la barrière pour accueillir les parents.

# Site et Facebook

Sur le site de Jouer dehors ! ASBL, <https://www.jouerdehors.be/>, et sur la page Facebook, <https://www.facebook.com/jouerdehors/>, les parents peuvent trouver des photos des Semaines Imaginaires. Avec cette sélection de photos (qui respecte les autorisations des parents), Jouer Dehors ! ASBL donne aux parents et aux intéressés une impression d’une journée dans le Jardin Imaginaire : les images parlent d’elles-mêmes !

1. Nous souhaitons, comme indiqué page 5, point « Notre public », accueillir les enfants de tous horizons. En cas de difficultés financières, Jouer Dehors ! pratique un tarif réduit de 30€/semaine par enfant. [↑](#footnote-ref-1)