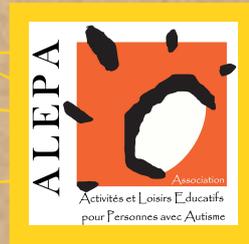
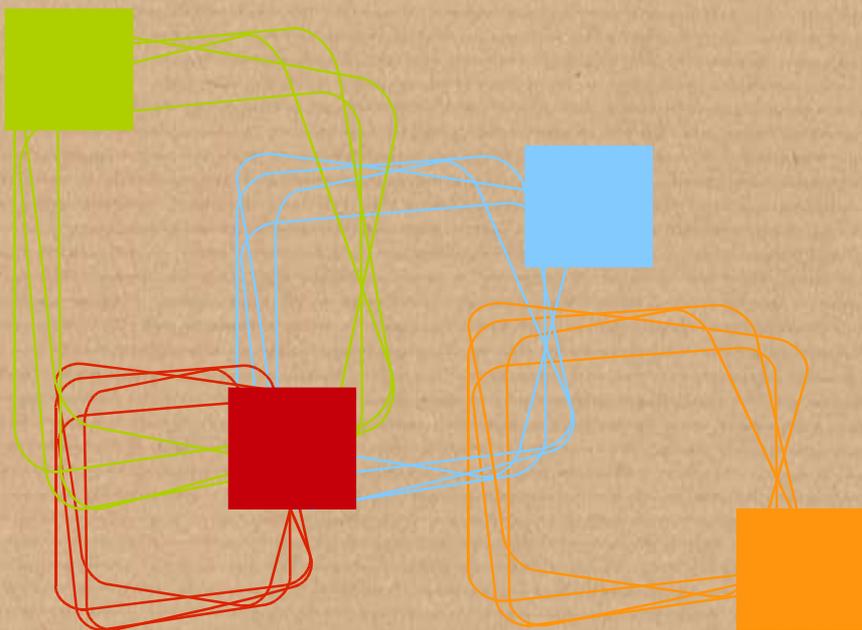


# Année 2015



## REGLES D'OR DE L'ANIMATEUR



# Un petit mot d'introduction



Ça y est... on y est... Tu as rejoint l'équipe de l'alepa pour une année "extra-ordinaire".

Comme dans toute vie en collectivité, il y a quelques règles toutes simples à respecter pour chacun prendre sa place, les enfants comme les anims.

Cette expérience peut être riche humainement, personnellement, professionnellement mais pour ça les ingrédients doivent être réunis.

En voici quelques uns : patience, animation, projet, partage, esprit d'équipe, adaptation, organisation... et un grain de folie pour pimenter le tout !

Tout en tenant compte des besoins des jeunes avec autisme, on attend de toi un dynamisme, des idées, des échanges pour que chacun prenne plaisir à son rythme sur ces temps de loisirs.

Les accueils et séjours en petits groupes encouragent la proximité, la convivialité, la rencontre et favorise les temps d'échanges et les instants privilégiés.

La communication est aussi le maître mot ici !  
Communication avec les jeunes, les anims, les parents, les salariés, les partenaires...  
Que tu sois heureux, en colère, fatigué, ravi, frustré, interrogatif... On t'écoute !

**C'EST PARTI !**

# LES INCONTOURNABLES

## • LE BIEN ÊTRE DES JEUNES

Il est prioritaire ! Les jeunes passent avant les anims pour le repas, les activités, les douches... Tu as été engagé pour leur faire passer de bonnes vacances et vivre au mieux de leurs capacités les activités proposées et la vie en collectivité.

## • LA COMMUNICATION

Il est important que tu puisses livrer tes ressentis, tes envies et tes besoins en toute liberté auprès de l'équipe. Tu passeras un moment plus agréable et cela favorisera la qualité des temps d'animation. (ex : difficulté avec un jeune, désaccord sur la prise en charge, peur avec un conducteur au volant...). Je te fais confiance pour en parler, personne ne te jugera.

## • LA SECURITE

Les jeunes doivent être en sécurité à tout moment de la journée et de la nuit, nous te demandons donc d'être vigilant et attentif. Les jeunes ne sont pas en capacité de déceler le danger et de s'en protéger, tu es là pour ça !

## • LE LANGAGE

Évite les gros mots, utilise un langage positif et respectueux devant le jeune et ses parents.

## • LA PETITE PAUSE

Lorsque tu as besoin d'une pause (souffler, fumer, téléphoner...), assure toi que ça ne pose pas de souci d'organisation et préviens l'équipe.

## • LA CIGARETTE

Il est possible de fumer en dehors de la présence des enfants et en prévenant l'équipe.

## • LE PORTABLE

L'usage du portable doit être restreint sur le temps de pause ou le soir en ce qui concerne les communications personnelles. Il peut être utilisé pour joindre l'équipe en privilégiant les portables associatifs.

## • LA CONDUITE

Comme tout à chacun, tu es soumis au respect du code de la route, encore plus si tu as des jeunes en situation de handicap sous ta responsabilité. Les dégradations des véhicules de l'association, prêtés ou loués sont à la charge de l'association, merci de limiter les dégradations. L'alepa ne prend pas en charge les contraventions.

## • LE MATERIEL

L'association met à ta disposition du matériel qu'elle a acquis grâce à des dossiers de subventions, merci de respecter ce travail en prenant soin du matériel et en le rangeant correctement.

**La palme d'or n°1**  
Tenir dans l'eau aussi  
longtemps que les  
enfants



**La palme d'or n°2**  
Profiter du séjour  
pour arrêter de fumer !



# ACCOMPAGNEMENT

## • LE REFERENT

En séjour et/ou en sortie, tu seras référent d'un ou de plusieurs jeunes. Tu seras donc en charge de la gestion de ses effets personnels (vêtements, crème solaire, sac à dos...) et les temps particuliers comme le coucher. C'est également toi qui sera en lien avec la famille (coup de téléphone en séjour, bilan de fin de journée en sortie). Ce rôle de référent ne t'engage en aucun cas à être avec le ou les jeunes en permanence durant la journée.

## • LE PLAISIR

L'animation, c'est s'amuser avec les jeunes, en respectant leurs particularités mais en les bousculant dans leurs habitudes.

## • LE TEMPS LIBRE

Le temps libre des jeunes n'en est pas un pour toi. C'est l'occasion de proposer un jeu, d'entonner une chanson, d'établir une relation... Le temps libre et informel angoisse les jeunes avec autisme, leur laisser un temps de repos total sans consigne n'est pas toujours bénéfique pour eux.

## • LA COMMUNICATION

Avec le jeune : tu dois insister pour que le jeune utilise une communication la plus fonctionnelle possible. Pour cela, incite le jeune à utiliser son PECS, des images, des mots, des phrases (selon ses compétences).

Avec les parents : utilise un ton et un langage approprié en mettant en avant les bons moments, sans nier les difficultés. Au sujet des comportements problèmes, contextualise et émet des hypothèses sur l'origine, sans juger ou incriminer l'enfant. Tu es peut-être le seul retour que les parents auront de la journée ou du séjour de leur enfant.

## • L'HYGIENE

Tu peux être amené à aider le jeune dans les moments intimes comme les toilettes ou la douche. Dans ces moments, nous te demandons de respecter la pudeur et la nudité du jeune. Il faut l'encourager à être le plus autonome possible tout en veillant à son hygiène corporelle. Si tu ne te sens pas prêt(e) à assumer ces temps, demande à un membre de l'équipe de te remplacer.

## • LA SURVEILLANCE

Aies le réflexe de compter les jeunes en début et fin d'activité, à la montée dans les véhicules et régulièrement en activité. Compter souvent, évite l'éloignement d'un jeune et surtout réduit le temps de l'absence (ce qui permet de le retrouver plus rapidement). Si un jeune se perd, l'équipe regroupe les jeunes sans stress et propose une animation (chanson, ronde...). Deux ou trois anims partent avec un moyen de communication (portable ou talkie) à la recherche du jeune et préviennent quand ils l'ont retrouvé. Pour chercher, pense aux toilettes et aux lieux où il y a un fort attrait (nourriture, jeux, piscine...). Le directeur peut être amené à prévenir la sécurité du lieu (zoo, parc...).

A partir de 10 minutes, prévenez les secours et l'association (quelque soit l'heure).



### La palme d'or n°3

Vider et nettoyer le sac de pique nique dès le premier jour.



### La palme d'or n°4

Connaître le répertoire complet des chansons d'hier et d'aujourd'hui (et chanter juste !)



### La palme d'or n°5

Interpeller le plus grand nombre de fois un incitateur physique

## • LA DOUCHE / L'HABILLAGE / LES TOILETTES / LE BROSSAGE DE DENTS

Pour la douche, l'habillage, des chaînes d'actions visuelles sont à ta disposition pour passer les consignes et/ou rendre le jeune plus autonome. Pour le brossage de dents et les toilettes, vérifier toujours l'efficacité de l'action de l'enfant et la réalisation de toutes les actions (ex : tirer la chasse d'eau, rincer la brosse à dents). Après les douches, les jeunes doivent s'habiller (on évite les pyjamas en lieu collectif).

## • LE REPAS

Certains jeunes ont des régimes alimentaires particulier (allergies ou choix), attention à les respecter. Essaie d'exiger des jeunes une tenue correcte à table et une utilisation des couverts. Pour certains, des tee-shirts de repas sont indispensables si on tient à leur garde-robe.

## • LES SORTIES

Avant de partir en activité, assure toi que les conditions sont réunies grâce à la fiche « sortie », que la météo le permet et que le nombre d'animateurs est suffisant.

## • LES MEDICAMENTS

Les médicaments avec les prénoms, les ordonnances et la fiche de suivi des traitements sont conservés dans une pharmacie fermée à clef. Seule la direction peut donner les médicaments aux jeunes (sauf délégation).

## • LA PARTICIPATION

Pense à faire participer les jeunes (selon leurs compétences) à tous les temps de la vie : débarrasser la table, remplir les gourdes, faire les courses, faire la vaisselle, ranger ses affaires... Aider peut être valorisant pour eux, c'est un apprentissage pour la vie future, ils sont occupés et sous ta surveillance. Et n'oublie pas qu'autonomie n'est pas égale à perfection.

## • L'ARGENT DE POCHE

Si la famille t'a confié de l'argent de poche, remets le à la direction qui sera en charge de le conserver jusqu'au fameux moment de l'achat de souvenir.

## • LA CARTE POSTALE

Un support est à ta disposition pour aider les jeunes à rédiger une carte. Si le jeune n'est pas en capacité d'écrire, tu rédiges un court texte résumant les activités et tu le fais dessiner, repasser son prénom...

## • LES AFFAIRES PERSONNELLES

Les parents fournissent un trousseau en début de séjour, il te revient de veiller aux vêtements du jeune dont tu es le référent et de vérifier le trousseau en fin de séjour. Essaie de mémoriser les habits du jeune et de gérer au fur et à mesure les affaires sales et les accessoires (casquettes, lunettes...). Tu peux ajouter le prénom ou les initiales sur les étiquettes.



**La palme d'or n°6**  
Aimer faire les  
magasins de souvenirs



**La palme d'or n°7**  
Rendre aux parents  
une valise complète

# TRAVAIL EN EQUIPE

## • LES TEMPS DE PREPARATION ET DE RANGEMENT

Ils sont obligatoires pour tous. Il nous semble important de préparer son activité, son séjour pour se l'approprier et pour partager les tâches. Pense à les prévoir dans ton planning.

## • LA FORMATION

Tout au long de l'année, tu peux bénéficier d'apports théoriques sur l'autisme et les TED (troubles Envahissants du Développement) dans le cadre des soirées 'Le Saviez-vous ? '. ce sont des savoirs de base importants à connaître mais il ne faut jamais oublier que la prise en charge de personnes avec autisme est une éternelle remise en question alors pose des questions, lis, observe, tente et surtout échange avec les anims, les salariés, les parents, ne t'en prive pas.

## SPECIFIQUE AU SEJOUR

## • LA DIRECTION

La personne qui assure la direction a des missions spécifiques, elle doit pouvoir se dégager du temps en journée pour réaliser ces tâches sans que cela n'ait de répercussion sur l'animation.

## • LE BILAN

En fin de journée d'accueil ou de séjour est organisé un petit débriefing, il est obligatoire. C'est un temps d'échange constructif pour la suite de la semaine. Il ne s'agit pas de raconter des anecdotes (qui peut se faire plus tard) mais bien de discuter du déroulement de la journée, des temps faibles, des temps forts et des remédiations (ex : troubles du comportement, réussite sur une activité, adaptations à envisager, passage de relais auprès d'un jeune, communication dans l'équipe...). C'est également l'occasion d'organiser le lendemain, de répartir les anims sur les activités, de préparer le matériel....

Après ce bilan, tu es libre de quitter l'équipe ou de rester pour un petit moment de détente (le 5ème).

## • LE RELAIS

Il est normal d'avoir besoin d'un relais auprès d'un jeune, n'hésites pas à le signaler et à te faire relayer. Ce sont des jeunes qui demandent de l'énergie et de l'attention en grande quantité alors pas de remords ou de sentiment d'échec, mais juste une petite pause pour mieux revenir.

## • LA ½ JOURNEE DE PAUSE

Pour chaque séjour, tu disposes d'une demi journée de pause dont le jour est déterminé par la direction. Tu es libre d'en profiter ou de la refuser pour accompagner le groupe en activité. Si ton choix est l'activité, tu es en posture d'animation et la pause sera considérée comme réalisée.



### La palme d'or n°8

Trouver la réponse à la plus cinglante tout en restant poli (face aux réflexions pas toujours agréables)



### La palme d'or n°9

Rendre un bilan lisible, clair et sans faute d'orthographe...



### La palme d'or n°10

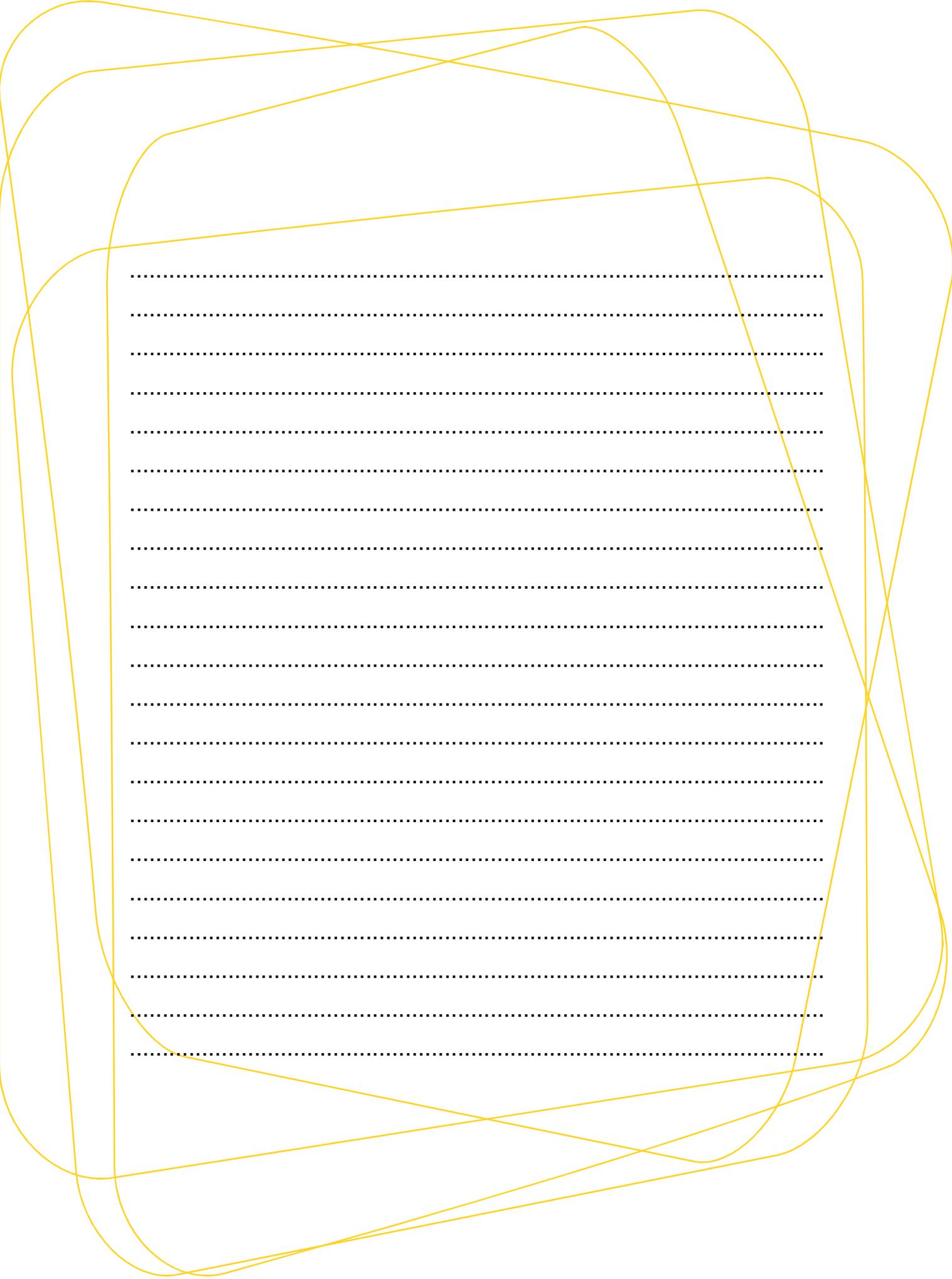
Garder le sourire !



### La palme d'or n°11

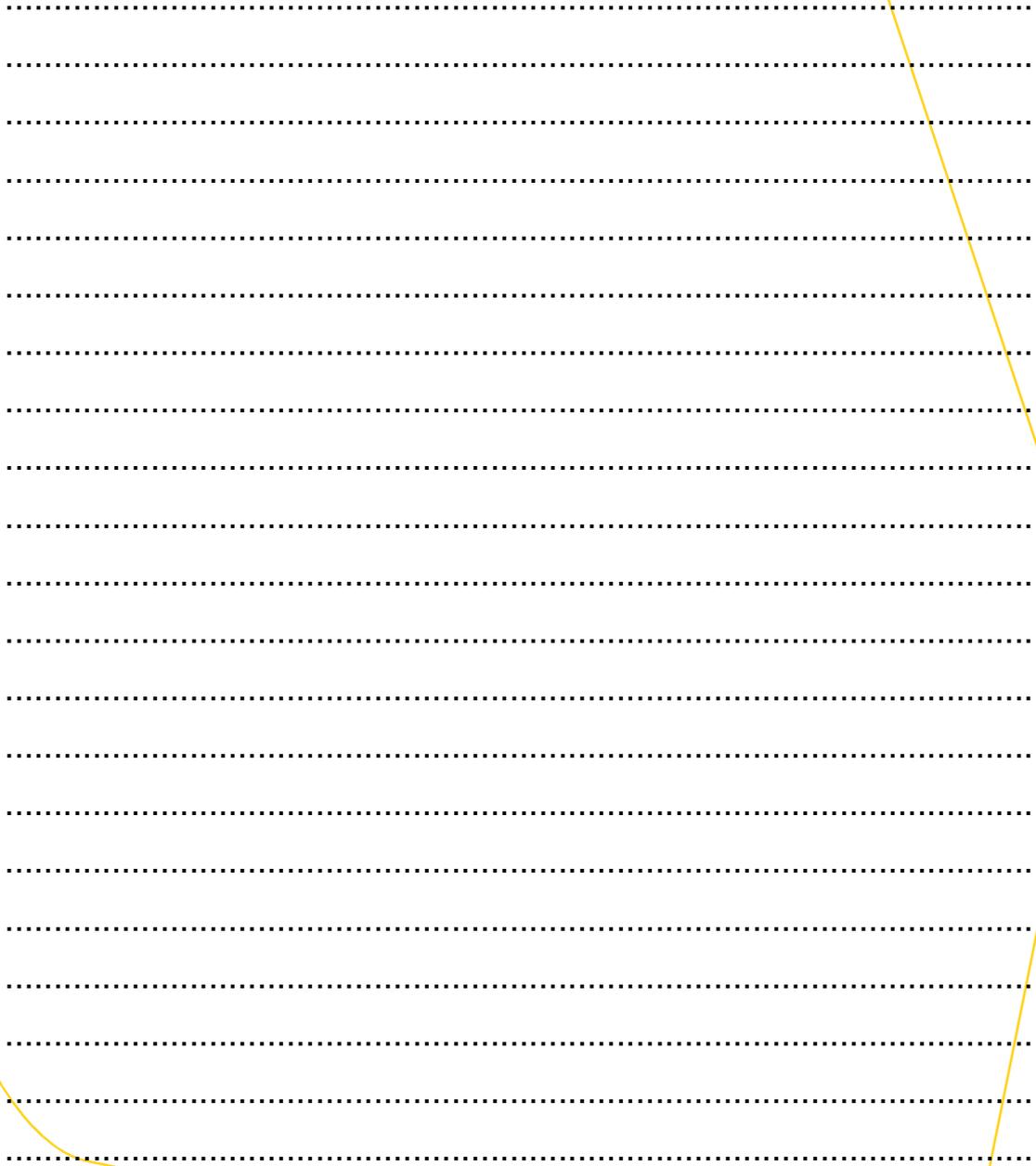
Pouvoir citer la triade...

# Notes



A series of 20 horizontal dotted lines for writing notes, contained within a large, irregular yellow outline.

# Notes



A series of 20 horizontal dotted lines for writing notes, enclosed in a yellow scribbled border.