PROJET PÉDAGOGIQUE

Séjour de vacances itinérant en quadricycle léger

Extrême-Sud corse · 16 jeunes de 14-15 ans · 14 jours, juillet

TYPE D'ACCUEIL

Séjour de vacances avec hébergement sous tente, itinérant

ORGANISATEUR

UCPA — union d'associations de jeunesse et d'éducation populaire

DIRECTEUR

Michaël Ristorcelli

EFFECTIF

16 mineurs de 14 et 15 ans · un directeur et trois animateurs

LIEU

Corse-du-Sud — Porto-Vecchio, Sotta, Figari, Levie, L'Ospedale

Établi en application des articles R227-23 à R227-26 du code de l'action sociale et des familles.
Document communiqué aux représentants légaux des mineurs avant l'accueil, et tenu à disposition du service départemental à la jeunesse, à l'engagement et aux sports.
Version du 21/09/2026.

Sommaire

1. Le séjour

2. Nos intentions éducatives

3. Le cadre : ce qui se négocie, ce qui ne se négocie pas

4. Objectifs, moyens et évaluation

5. L’équipe

6. L’évaluation de l’accueil

Annexe — Couverture des points obligatoires de l’article R227-25

Les objectifs opérationnels de la partie 4 portent chacun le critère qui permettra d’en constater l’atteinte. Ces critères sont posés avant le départ ; ils constituent les modalités d’évaluation de l’accueil au sens du 6° de l’article R227-25.

1 Le séjour

Type d'accueil	Séjour de vacances **itinérant,** en **quadricycle léger** (quad de moins de 50 cm³)
Lieu	**Corse, Extrême-Sud** — Bonifacio, Porto-Vecchio, l'Ospedale
Territoire	De Bonifacio à Bavella, l'Extrême-Sud change de visage tous les vingt kilomètres : falaises calcaires au-dessus de la mer, maquis odorant, forêts de pins laricio, villages de granit accrochés au relief. Une île qui ne se livre pas d'emblée — on y va vers les gens, ou l'on passe à côté. **C'est un terrain d'audace,** parce que rien n'y est plat ni prévisible ; et **un terrain d'authenticité,** parce que la Corse ne supporte pas les rôles de composition.
Public	**16 jeunes de 14-15 ans,** titulaires du **permis AM, option quadricycle léger**
Profil du public	Quatorze-quinze ans : l'âge où le regard des autres pèse le plus lourd, et où l'on a le plus besoin d'éprouver ce dont on est capable. La prise de risque n'y est pas une dérive — c'est la façon dont un adolescent apprend ses limites. Ils arrivent **sans se connaître,** chacun avec son permis AM déjà en poche, donc un premier engagement déjà tenu. Seize, capables de s'organiser dès qu'on leur confie quelque chose de vrai, de se fermer dès qu'ils se sentent jugés — et qui signalent rarement d'eux-mêmes la fatigue.
Durée et période	**14 jours, 13 nuits** — juillet
Déroulé	**4 bases successives** · 6 jours de roulage (25 à 45 km par jour) · 8 jours sur place, dans le territoire
Hébergement	**Chacun apporte sa tente.** Aires naturelles de camping, camping à la ferme et terrains privés négociés
Équipe	**Le directeur** (hors effectif d'encadrement, **surveillant de baignade)** et **3 animateurs** titulaires du BAFA **et de la qualification loisirs motocyclistes,** dont un désigné assistant sanitaire
Taux d'encadrement	1 animateur pour 12, jamais moins de 2 encadrants : **2 animateurs minimum pour 16 jeunes — nous en prenons 3.** Sur la route, **8 mineurs maximum par encadrant** en circulation
Machines	**9 quads de 50 cm³** — 8 pour les jeunes, 1 pour l'animateur qui ouvre la route. **Deux groupes de 8 qui alternent :** l'un roule l'étape, l'autre prépare l'arrivée **puis roule sa propre boucle en fin d'après-midi — six jours au guidon pour chacun. Deux minibus 9 places :** le suiveur ferme le convoi, le précurseur emmène l'autre groupe et tire la remorque bagagère
Transport	Train jusqu'au port, puis ferry de nuit
Organisateur	**UCPA** — union d'associations de jeunesse et d'éducation populaire, organisatrice du séjour. Son projet éducatif fonde celui-ci : développer l'autonomie par l'action, prendre soin de chaque personne, faire du sport une expérience

relationnelle et solidaire, habiter l'espace de manière responsable. Les quatre objectifs généraux qui suivent en sont la traduction pour ce séjour.

> **LE PROJET ÉDUCATIF DE RÉFÉRENCE**
>
> Le projet pédagogique est la traduction opérationnelle du projet éducatif de l'organisateur. Celui de l'UCPA fonde le présent document : développer l'autonomie par l'action, prendre soin de chaque personne, faire du sport une expérience relationnelle et solidaire, habiter l'espace de manière responsable. Les quatre objectifs généraux de la partie 4 en sont la traduction pour ce séjour.

2 Nos intentions éducatives

La finalité : permettre à chacun de devenir davantage lui-même

Un accueil collectif de mineurs n'est pas un lieu où l'on organise des activités : c'est un environnement temporaire conçu pour qu'un jeune y vive des expériences assez fortes pour accélérer sa construction personnelle. L'activité y est un support ; le matériau réel est la relation, et la finalité est la transformation.

Ce séjour ne cherche donc pas à former un type d'individu ni à transmettre une doctrine, mais à permettre à chaque jeune de **devenir davantage lui-même, dans le lien aux autres.** Individuation, et non individualisme : pour bien vivre ensemble, il faut d'abord exister soi-même — et un collectif où l'on se sent en confiance rend à son tour l'individu plus solide.

Le groupe n'est pas le décor de cette construction, il en est le moyen : c'est **par** lui et **à travers** lui qu'un jeune se découvre. Pour certains, c'est aussi dans le groupe que se situe la difficulté. Un jeune présentant un TDA/H, des troubles dys, un trouble du spectre de l'autisme ou une anxiété a souvent appris à se conformer aux autres pour ne pas être remarqué, au prix d'un effort considérable. Le séjour est conçu pour l'inverse : un groupe où la manière de fonctionner de chacun, et non seulement ce qu'il fait, a sa place.

La posture : la confiance

La confiance est **donnée d'abord,** resserrée si nécessaire, puis redonnée. Elle accorde au jeune sa légitimité avant toute performance : il a sa place parce qu'il est là. Lorsqu'un comportement l'exige, l'équipe intervient sur l'acte — **jamais sur la valeur de la personne.** Cette posture vaut également à l'égard de l'équipe d'animation : elle vit ce qu'elle fait vivre.

L'adulte est ici un jardinier plutôt qu'un sculpteur : il crée les conditions, nourrit le terrain et protège le développement ; il ne décide pas de ce que le jeune doit devenir.

Deux valeurs, et deux conditions qui ne sont pas des valeurs

Authenticité

Ce que je veux, avant tout, c'est que chaque jeune se sente légitime d'être lui-même dans ce groupe — pas malgré lui, grâce à lui. L'authenticité, c'est refuser qu'un jeune ait à jouer un rôle ou à se fondre dans une image pour être accepté : le collectif doit être ce qui lui permet de s'affirmer, jamais ce qui l'oblige à se lisser.

Audace

L'audace répond au besoin de l'adolescent d'oser pour se prouver à lui-même ce dont il est capable. Le séjour le sort volontairement de ses façons de fonctionner, pour faire émerger en lui quelque chose de nouveau et le reconnecter à lui-même. La marge qu'il y trouve — choisir, s'organiser, refuser — n'est pas une liberté acquise : c'est ce qui lui permet d'oser. Elle s'exerce dans le cadre du séjour, jamais contre lui ni contre la sécurité, et elle engage : ce qu'il choisit, il l'assume. Les mises en situation sont exigeantes mais jamais dangereuses, et l'échec n'y a pas de conséquence honteuse : c'est en osant sans craindre de rater qu'il pose le socle d'une confiance en lui qui l'accompagnera bien au-delà de ce séjour.

SÉCURITÉ ET APPARTENANCE

La sécurité ne figure pas parmi les valeurs de ce projet, et l'appartenance non plus. Ce ne sont pas des valeurs : ce sont les **conditions** qui rendent toutes les autres possibles. Elles ne se négocient donc jamais, et la partie suivante en tire les conséquences.

3 Le cadre : ce qui se négocie, ce qui ne se négocie pas

Le non-négociable est ce qui rend le négociable possible. La sécurité n'est pas une valeur de ce projet précisément parce qu'elle ne se négocie pas : elle est la condition de toutes les autres.

Deux conséquences. **Un non-négociable posé ne se rouvre pas** — ni sur l'humeur, ni sur la fatigue du neuvième jour, ni parce que le groupe insiste ; c'est ce qui lui donne sa valeur. Et **il doit y en avoir peu :** au-delà de sept, il n'y a plus de négociable, seulement un règlement intérieur.

Ce qui ne se négocie pas — les jeunes

Ce qui est exigé

On ne rabaisse personne.	Charrier, c'est inclure ; rabaisser, c'est exclure. Le test, c'est **celui qui reçoit,** pas celui qui lance.
Ta liberté s'arrête où tu nuis à autrui.	Tu fais tes choix ; tu ne les fais pas payer aux autres.
Sur la route, la consigne ne se discute pas.	Équipement, file, allure, arrêts. Le seul endroit du séjour où l'on obéit sans débat — possible parce que tout le reste est ouvert.
Ce que tu choisis, tu l'assumes.	Y compris quand ça rate. On ne répare pas à ta place.
Ni alcool ni stupéfiants, jamais.	Aucune exception, aucun degré. La règle est annoncée et signée à l'inscription : en cas de découverte, retour anticipé, accompagné par un membre de l'organisme, aux frais de la famille.
On ne fume pas où c'est interdit.	En Corse, en juillet, c'est la loi et non le directeur qui l'interdit : dans le maquis, les bois, et à 200 m. Fumer n'est possible qu'au point prévu, quand il existe.

Ce qui leur est garanti

Tu as ta place ici, quoi que tu fasses.	Elle ne se mérite pas, elle ne se retire pas. Elle est acquise parce que tu es là.
Participer n'est jamais obligatoire.	On t'invite, on te propose des portes. Ne rien faire ne coûte rien.
On juge ce que tu fais, jamais qui tu es.	On peut serrer le cadre sur un comportement ; le regard sur toi ne change pas.
Tu peux tout dire, à n'importe quel adulte.	Y compris que ça ne va pas, y compris que tu n'es pas d'accord. Par écrit et sans te désigner si tu préfères.

Ce qui ne se négocie pas — l'équipe

On ne rabaisse personne, jeune ou adulte.	Le charriage entre adultes est permis ; jamais sur un jeune, jamais devant eux.
Aucun rabaissement n'est laissé passer.	Ce qui ne se négocie pas, c'est **qu'un adulte reprenne** — pas l'intensité, qui va du mot glissé au temps collectif.
La sécurité s'applique au jour 12 comme au jour 1.	Contrôle de l'équipement, plafond de 8 en circulation, comptage à la baignade. L'ambiance ne dispense de rien.
On ne fait pas à leur place.	Le retrait n'est pas une option de style, c'est le moyen central du projet. Plus lent et moins bien fait, c'est le prix.
Les désaccords se règlent entre adultes.	Contestation libre en réunion, jamais dans le dos. Devant les jeunes, l'équipe parle d'une voix et **personne ne désavoue personne.**
Tout sujet peut être abordé, jamais n'importe comment.	Rien n'est tabou ; la forme se soigne — apaisé, à la bonne personne, au bon moment. Tu n'as jamais à garder quelque chose.
Ce qui concerne un jeune ou la sécurité remonte le jour même.	Ce qui ne concerne que toi t'appartient : personne ne t'oblige à en parler.

La posture du directeur

Pour les jeunes, le directeur n'est ni un parent, ni un enseignant, ni un camarade, ni tout à fait un surveillant. Cette position intermédiaire est une chance : elle permet à un adulte de transmettre ce que le jeune n'entendrait pas ailleurs, à condition d'être quelqu'un sur qui s'appuyer. Elle se traduit par six engagements.

Un cadre léger	Le directeur laisse de la marge et préfère une liberté de plus à un interdit de trop : ce qui ne blesse personne peut plier, ce qui peut blesser ne plie pas.
Trois comportements non tolérés	La violence, le manque de respect, et l'adulte qui ne s'engage pas dans son travail. Sur ces trois points, aucune marge n'est laissée.
Les jeunes d'abord	Les jeunes passent avant l'équipe. Le directeur est disposé à donner davantage que le poste ne l'exige, en temps comme en confort, pour les jeunes et pour tout animateur qui s'engage ; il attend de chacun le meilleur de lui-même, dans ses activités comme dans sa présence.
Une présence	En cas de difficulté, l'équipe le trouve. Il prend sa part de l'inconfort.
L'exemplarité	Un jeune retient moins ce qui lui est dit que la manière dont les adultes se tiennent : la parole tenue, le respect entre collègues, le calme lorsque la situation se dégrade. L'équipe n'a pas à être parfaite ; elle a à être un modèle qu'il vaut la peine d'imiter.

Ce qui ne se voit pas	Un jeune peut être en difficulté sans que rien n'y paraisse : TDA/H, troubles dys, autisme, anxiété. Ce qui se lit comme de la mauvaise volonté, de l'insolence ou de la paresse relève parfois d'un fonctionnement différent. Avant toute sanction, le directeur cherche à comprendre ce qui se passe ; il n'abaisse pas l'exigence, il en change la manière : consigne répétée ou donnée par écrit, temps de retrait, tâche aménagée. Il attend la même attitude de l'équipe : observer avant de juger. Les moyens correspondants figurent aux objectifs 2.4 et 2.5.

Ce que le directeur s'interdit

- **Je n'impose aucun effort non choisi.** J'ouvre des portes, je ne pousse personne à travers.
- **Je ne sauve pas un projet de jeune pour qu'il réussisse.** Un projet qui ne peut pas rater n'apprend rien.
- **Je ne retire jamais ma confiance — je resserre le cadre.** On commence par faire confiance ; si ça dérape, on serre les vis, puis on redonne.
- **Je ne demande pas à l'équipe ce que je ne fais pas moi-même.** Je monte ma tente, je fais la vaisselle, je raconte mes ratés au bilan.

Ce qui se négocie

Le programme, qui est **aménageable et non libre** · les horaires, dans une fourchette posée par l'adulte · les menus · la composition des groupes · les règles de vie · la répartition des rôles · le projet jeune, entièrement · le tracé des étapes · les veillées · l'heure de départ du matin.

> **DEUX RÈGLES DE MÉTHODE**
>
> **Ce qui est négociable se négocie avec le groupe, pas avec celui qui insiste le plus.** Et une fois tranché collectivement, ça tient jusqu'à la prochaine étape.
>
> **La démarcation en une phrase, si on nous la demande :** on ne négocie pas ce qui peut blesser quelqu'un ; on négocie tout ce qui construit.

4 Objectifs, moyens et évaluation

Les objectifs généraux déclinent les valeurs ; les objectifs opérationnels décrivent ce que le séjour doit produire chez le jeune, de façon observable ; les moyens sont ce que l'équipe met en œuvre. Chaque objectif opérationnel porte enfin **le critère qui permettra d'en constater l'atteinte,** constaté à mi-séjour puis en fin de séjour.

AUTHENTICITÉ

OG1 — Permettre à chaque jeune d'être pleinement lui-même

1.1 — Être soi-même dans le groupe, sans s'effacer

- Répartir les 16 jeunes entre les quatre adultes au plus tard au bilan du J3, chacun choisissant les siens selon le lien créé. Le référent suit, il ne canalise pas.
- Consacrer un temps d'équipe chaque soir pour faire le point sur chacun des 16 jeunes.
- Un temps individuel avec son référent en début de séjour sur ce qu'il veut affirmer, développer, pendant le séjour.

ÉVALUÉ PAR — les 16 sont répartis et ont eu leur temps individuel avant la fin du J3 · chacun évoqué nommément au bilan d'équipe au moins 7 soirs sur 13.

1.2 — Partager avec le groupe ce qui lui est propre

- Réunir le groupe autour d'une question à se poser sur soi. Chacun y répond seul, dans la forme qu'il veut : écrire, dessiner, rapper…
- Mettre à disposition du matériel d'expression créative — papier, feutres, peinture, de quoi enregistrer — et le compléter selon ce que les jeunes demandent.
- Mettre ensuite les réponses en commun, en forum : s'exprime qui veut, personne n'y est tenu.

ÉVALUÉ PAR — au moins 2 questions posées, chacune suivie d'un forum · 12 jeunes sur 16 y ont répondu, quelle que soit la forme.

1.3 — Vivre le séjour au lieu de le mettre en scène

- Sécuriser les portables dans un coffre hors des temps d'accès libre, à partir de l'installation au premier camp — pas au rassemblement.
- Définir des temps où les jeunes ont un accès libre à leur portable.

ÉVALUÉ PAR — les plages d'accès au téléphone sont annoncées au J2 et tenues **sans exception** sur les 14 jours.

1.4 — Se construire un regard personnel sur le séjour, et le porter au collectif

- Remettre un appareil photo à chaque jeune au départ : son reportage du séjour, hors réseaux sociaux.
- Remettre un carnet d'aventure à chacun dès la traversée. Il y pose ce qu'il vient chercher ici — personne ne le lit, il repart avec lui.
- Réserver chaque jour un temps commun au carnet — l'habitude se prend en groupe.

ÉVALUÉ PAR — chacun repart avec son carnet et sa carte mémoire · 12 sur 16 y ont déposé quelque chose.

1.5 — S’exprimer sans craindre le regard des autres, dès les premiers jours

- Poser dès le premier regroupement le refus de rabaisser quiconque comme un non-négociable, et le tenir en équipe sans exception.
- Lancer sur le ferry une activité qui fait parler tout le monde, sans exposer personne. L’équipe choisit le jeu selon le groupe.
- Faire tourner un Giver en fil rouge, hors temps de route : chacun a une cible secrète à porter. Défis calibrés par l’équipe.
- Les jeunes composent eux-mêmes les deux groupes de route à chaque changement de base. Contraintes : se mélanger, huit par groupe, jours au guidon équitables.
- Ouvrir un espace en ligne accessible par QR code : les jeunes y trouvent le programme et les informations du séjour, et y font remonter à l’équipe ce qu’ils veulent — une idée, une demande, un rabaissement — en signant ou non.

ÉVALUÉ PAR — aucun rabaissement laissé sans reprise · le Giver a tourné du J2 au J12 · 12 sur 16 citent un geste reçu au bilan du J12.

OG2 — Prendre soin de chacun, tel qu’il est : son corps, son rythme, son équilibre émotionnel, ses besoins particuliers

2.1 — Tenir quatorze jours à son propre rythme

- Alterner jours de route et jours sur une base, pour que chaque effort soit suivi d’un temps de récupération.
- Rouler aux heures fraîches et réserver un temps calme aux heures les plus chaudes.
- Échelonner le lever les jours sur une base, avec un petit-déjeuner ouvert sur une plage horaire, pour respecter le besoin de sommeil propre à l’adolescence.
- Chaque soir, l’équipe annonce l’heure de départ du lendemain. Le groupe en déduit lui-même son heure de lever, donc de coucher.
- Repérer au point d’équipe du soir les signes de fatigue de chacun, et adapter sa journée du lendemain si besoin.

ÉVALUÉ PAR — le groupe a fixé lui-même son heure de lever au moins 10 soirs sur 13 · aucune étape n’a démarré avant l’heure qu’il avait décidée.

2.2 — Prendre soin de son corps en itinérance

- Installer à chaque pause de route les mêmes réflexes — boire, se protéger du soleil, souffler — jusqu'à ce que les jeunes les prennent d'eux-mêmes.
- Construire les menus avec les jeunes à chaque base, dans une banque de recettes préparée avant le départ : une protéine, un féculent, des légumes, un laitier ou un fruit par repas principal, décliné selon les goûts, les allergies et les régimes. Le groupe fait les courses.
- Reproduire le même plan de campement à chaque base : espace collectif, coin cuisine, tentes, machines à l'écart.
- Les bases retenues disposent de toilettes ; l'équipe monte à chaque camp de quoi se laver — **douches solaires sous un abri fermé,** une par jour pour chacun, jeunes et équipe, par créneaux séparés.
- Installer le point d'eau du camp : jerricans alimentaires remplis au point repéré, eau potable jamais mélangée à l'eau de toilette, mains lavées avant chaque repas. On se lave **hors de l'eau,** au savon biodégradable, à distance des rivières et des vasques.
- Tenir chez l'assistant sanitaire un stock de **protections périodiques,** en accès libre et discret, et prévoir à chaque base de quoi les jeter.

ÉVALUÉ PAR — menus construits avec les jeunes à chaque base · les réflexes de pause pris sans rappel adulte à partir du J7 · une douche par jour possible pour chacun, vérifié au point d'équipe.

2.3 — Dire qu'il ne va pas bien, sans en avoir honte

- Chacun va vers l'adulte avec qui il se sent en confiance, pas seulement son référent. Celui-ci fait passer ce moment avant ses autres tâches.
- Espace en ligne par QR code : chacun écrit à l'équipe sous son prénom ou anonymement. Messages lus à chaque point d'équipe du soir.
- Des **préservatifs à disposition** chez l'assistant sanitaire, en accès libre et discret : on se sert sans avoir à demander ni à s'expliquer.
- L'équipe est préparée avant le départ à la vie affective et sexuelle des adolescents, à partir du guide DJEPVA pour les accueils collectifs de mineurs : **elle n'ouvre pas le sujet, elle sait répondre si un jeune l'ouvre.**

ÉVALUÉ PAR — 8 sur 16 au moins ont sollicité un adulte hors temps programmé · tous les messages de l'espace jeunes répondus sous 24 h.

2.4 — Arriver avec ses adaptations déjà prévues

- Proposer à chaque famille, dès l'inscription, un échange sur les besoins particuliers de son enfant. Il ne conditionne jamais l'accès au séjour.
- Pendant son temps individuel, demander au jeune concerné ce qui l'aide. Le consigner dans une fiche réservée à l'équipe.
- Le jour de préparation, une animation d'équipe sur les besoins particuliers des jeunes inscrits : ce qu'ils sont, comment y répondre.

ÉVALUÉ PAR — 100 % des familles ont eu l'échange à l'inscription · chaque jeune concerné a sa fiche avant le J1 · l'atelier équipe a eu lieu.

2.5 — Découvrir par soi-même qu'on trouve sa place avec son handicap

- Construire chaque activité sur quatre conditions : but clair en 30 secondes, pas de temps mort, difficulté réglable par chacun, fin nette.
- Donner les consignes une à une, courtes. Afficher le programme du jour au campement, consultable en entier sur l'espace jeunes.
- Le carnet est libre de forme — écrire, dessiner, coller, photographier, ou le raconter à son référent. Proposé, jamais imposé.
- Convenir avec chaque jeune concerné d'un signal et d'un lieu pour s'isoler quand ça déborde, sans avoir à se justifier devant le groupe.

ÉVALUÉ PAR — chaque jeune concerné a relu avec son référent, à mi-séjour et le dernier jour, les moments où il a trouvé sa place — et en nomme au moins un.

AUDACE

OG3 — Permettre à chaque jeune d'oser : choisir, agir et s'engager

3.1 — Être auteur de sa vie collective : ses règles, son organisation

- Réunir le groupe en début de séjour pour que les jeunes écrivent eux-mêmes leurs règles de vie, après avoir posé le non-négociable.
- Préparer un temps dédié où les jeunes s'organisent eux-mêmes pour la répartition des rôles (navigation, popote, matériel).

ÉVALUÉ PAR — règles de vie écrites par eux au J2 · rôles et groupes de route composés par eux à chaque changement de base.

3.2 — Disposer librement de soi, chaque jour

- Inscrire un temps libre chaque jour au planning.
- Aménager, à chaque campement, un espace pour pouvoir s'isoler.

ÉVALUÉ PAR — un temps libre au planning chaque jour, tenu · un espace d'isolement sur les 4 bases.

3.3 — Prendre une initiative et la mener jusqu'au bout

- Ouvrir chaque jour au volontariat un moment à prendre en charge : programme, étape, lieu visité, repas, veillée, chronique. Rien n'est imposé.
- Tenir en équipe une posture de retrait : ne pas faire à la place des jeunes, accueillir leurs propositions et leur laisser l'espace de les porter.
- Répondre à chaque proposition dans la journée — oui, sous quelle forme, ou pourquoi non — pour qu'aucune initiative ne reste lettre morte.
- Recueillir aussi les idées par la boîte à idées de l'espace jeunes, pour que les plus en retrait puissent proposer sans avoir à prendre la parole devant le groupe.
- Confier au groupe un budget pour concevoir et réaliser un moment du séjour (projet jeune).

ÉVALUÉ PAR — 10 sur 16 au moins ont pris en charge un moment · toutes les propositions ont eu une réponse dans la journée · le projet jeune est réalisé.

3.4 — Assumer ses choix, rater sans honte, et retenter

- Laisser chaque jeune vivre les conséquences de ses choix quand elles ne mettent personne en danger, puis l'aider à les relire plutôt que de les réparer à sa place.
- Accueillir un raté par une question : « qu'est-ce qui s'est passé ? qu'est-ce que tu ferais autrement ? » Ni moquerie ni dramatisation.
- Au bilan du soir, que l'équipe raconte aussi ses propres ratés, pour montrer que se tromper fait partie de l'aventure.

ÉVALUÉ PAR — chaque raté repris par une question · l'équipe a raconté au moins 3 des siens · au moins une chose ratée a pu être retentée.

3.5 — Dire non sans y perdre sa place

- Annoncer au premier regroupement que participer n'est jamais obligatoire, et le tenir : un jeune qui se retire n'a pas à se justifier, et reprend sa place sans commentaire.
- Prévoir à chaque temps collectif une place où se retirer sur le camp — un coin calme, une tâche utile — pour que refuser ne revienne pas à s'exclure.
- Acter les refus exprimés quand un choix collectif se décide, plutôt que de les contourner : l'équipe répond à chacun le jour même.

ÉVALUÉ PAR — aucun jeune n'a été contraint de participer · chaque refus exprimé a reçu une réponse le jour même · aucun retrait n'a entraîné de mise à l'écart, vérifié au bilan du soir.

OG4 — Permettre à chaque jeune de prendre confiance en lui : maîtriser un défi réel, et se montrer digne de la confiance qu'on lui accorde

4.1 — Mesurer soi-même ses progrès de conducteur

- Au quad, être entraîneur et pas surveillant : faire progresser chacun, en renforcement positif toujours accroché à un fait précis.
- Nommer quatre paliers de conduite — maniabilité, freinage d'urgence, convoi, route de montagne. Chacun constate lui-même ceux qu'il franchit.
- **Six jours au guidon pour chacun :** le groupe qui prépare l'arrivée reprend les machines pour sa boucle en fin d'après-midi.

ÉVALUÉ PAR — les 4 paliers nommés au J3 · chacun a constaté au moins 2 paliers franchis au J12 · 6 jours au guidon pour chacun.

4.2 — Prendre en charge sa machine, répondre des autres dans le convoi

- Confier à chaque jeune la vérification quotidienne de sa machine — freins, pneus, éclairage.
- Attribuer à chacun la même machine pour le séjour, partagée avec son homologue de l'autre groupe : chacun rend compte de son état à celui qui la reprend.
- Poser à la prise en main ce qui se répare et ce qui immobilise. Une casse se dit tout de suite, et la dire n'est jamais sanctionnée.
- Rendre la machine comme on l'a reçue : au dernier jour, chacun la nettoie et la vérifie avec son homologue avant de la remettre.

ÉVALUÉ PAR — vérification faite par le jeune avant chaque départ, sur les 6 jours de route · aucune casse découverte après coup · les 8 machines rendues nettoyées et vérifiées par leurs utilisateurs.

4.3 — Monter et lever son camp, de plus en plus vite et seul

- Montrer au premier campement comment monter et lever un camp, puis se retirer peu à peu jusqu'à ce que les jeunes le fassent seuls.
- Mesurer le temps de levée du camp à chaque changement de base, en défi collectif, pour que le groupe constate lui-même ses progrès.

ÉVALUÉ PAR — le temps de levée du camp baisse entre le J4 et le J10 · au J10, le camp se monte sans intervention adulte.

4.4 — Préparer une étape entière, et la voir suivie par l'équipe

- Préparer chaque départ avec le groupe dès les premières étapes : lire la carte et le profil de la route, estimer les horaires, placer les pauses.
- Confier à chaque groupe une étape entière — la boucle du J9 pour l'un, la montée du J10 pour l'autre. L'encadrant suit leur plan.

ÉVALUÉ PAR — les deux étapes confiées — J9 et J10 — préparées par eux, l'encadrant suivant leur plan.

4.5 — Préparer l'arrivée de l'autre groupe : camp, repas, accueil

- Confier au groupe qui ne roule pas l'installation du campement collectif et la préparation du repas, l'adulte qui l'accompagne restant en appui, pas aux commandes.
- Laisser le groupe qui prépare inventer l'accueil de ceux qui arrivent.

ÉVALUÉ PAR — les 4 arrivées préparées par le groupe précurseur · chacune a eu son accueil inventé.

Le carnet pédagogique

Un séjour fait vivre ; il ne fait pas, à lui seul, prendre conscience. Le carnet pédagogique est l'outil qui assure ce passage. Remis à chaque jeune dès la traversée, il compte quatorze pages, une par soir. Chaque soir, le jeune revient sur ce qu'il a vécu, puis décide d'une chose à tenter le lendemain ; le soir suivant, la page lui demande ce qu'il en est advenu. Cette boucle lui appartient : aucun adulte ne la pilote ni ne la relit.

Il appartient au jeune	Ni l'équipe, ni les familles, ni les autres jeunes ne le lisent. Il repart avec lui le dernier jour.

Il n'oblige à rien	Écrire, dessiner, coller, ou laisser la page blanche. Il n'y a pas de bonne réponse, pas de note, et rien n'est relevé.
Il fonctionne en boucle	Chaque soir, le jeune décide seul d'une chose à tenter le lendemain. Personne ne la lui fournit ni ne la vérifie.
Il a son temps	Un temps quotidien lui est réservé, pour tout le groupe simultanément, de sorte que l'habitude se prenne collectivement.
Il s'ouvre sur une intention	Rédigée pendant la traversée, avant l'arrivée : trois choses à faire sur place, une chose à savoir faire en repartant, un point personnel à faire évoluer. Elle est relue trois fois : à mi-séjour, l'avant-dernier soir et le dernier.

Le carnet suit cinq mouvements, dans l'ordre où un groupe se constitue : « J'arrive » (deux soirs), « Je me mesure » (trois soirs), « J'ai ma place » (trois soirs), « Je fais » (quatre soirs), « Je repars » (deux soirs).

5 L’équipe

Composition et qualifications

Directeur	BAFD, ou stagiaire BAFD en stage pratique — **ce stage doit être fait en fonction de directeur,** pas d’adjoint · **surveillant de baignade** (BSB, BNSSA ou BAFA qualification SB) · permis B	Direction · surveillance des deux baignades · conduite d’un minibus les jours de route · référent de 4 jeunes
Animateur 1 — assistant sanitaire	BAFA + **qualification loisirs motocyclistes** · **PSC** (ex-PSC1) · permis B	Suivi sanitaire (R227-9) : fiches sanitaires, trousse, registre d’infirmerie, PAI, lien familles et médecin · encadrement quad · référent de 4 jeunes
Animateurs 2 et 3	BAFA + **qualification loisirs motocyclistes** · permis B	Encadrement quad · conduite minibus · référent de 4 jeunes chacun

*Vérifications obligatoires avant le début de la mission, pour les quatre : diplômes et attestations · **honorabilité** (bulletin n°2 du casier judiciaire demandé par l’employeur, FIJAISV, liste CADINT) · **vaccination DTP à jour** · pièce d’identité valide · attestation sur l’honneur du nombre de jours CEE déjà effectués (plafond de **80 jours par an, tous employeurs confondus).***

Taux d’encadrement

RÈGLE	SEUIL	LE SÉJOUR
Taux d’encadrement *(R227-15)*	1 animateur pour 12 → **2 requis**	3 animateurs — **marge de 1** ✓
Plancher absolu *(R227-18)*	jamais moins de 2 encadrants	3 ✓
Diplômés *(R227-12, 1° et 2°)*	≥ 50 % de l’effectif **requis** (2) → **1 minimum**	3 BAFA ✓
Non qualifiés *(R227-12, 4°)*	≤ 20 % de 2 = 0,4 → **aucun admis**	0 ✓
Encadrement en circulation *(annexe 9.2)*	**8 mineurs maximum par encadrant qualifié,** simultanément	8 jeunes par groupe, 1 encadrant — **pile la limite** ⚠
Randonnée pédestre *(annexe 13.1)*	12 mineurs maximum par encadrant, 4 h de marche effective par jour	16 jeunes → **2 encadrants** au Trou de la Bombe (J7) et à Piscia di Gallu (J12)
Baignade	surveillant qualifié **dédié à cette seule tâche**	le directeur, aux J5 et J13 ✓

Fonctionnement de l’équipe

Chaque adulte, directeur compris, est **référent de quatre jeunes** qu’il suit personnellement tout au long du séjour. L’équipe se réunit **chaque soir :** point sur chacun des seize jeunes, repérage des signes de fatigue,

lecture des messages déposés par les jeunes, ajustement du lendemain. Une réunion de préparation précède le séjour et un bilan le referme.

Attentes à l'égard de l'équipe

Une vigilance constante sur la route	Huit adolescents conduisent des engins motorisés sur des départementales de montagne, en juillet. C'est la part du poste qui ne souffre ni approximation, ni jour de fatigue, ni arrangement.
Vivre soi-même l'itinérance	Quatorze jours sous tente, quatre montages de camp, une douche non garantie chaque jour, l'autogestion des repas. Le confort de l'équipe est celui des jeunes.
Accepter de ne pas être au centre	Le projet demande aux adultes de se retirer : les jeunes composent leurs groupes, préparent leurs étapes, montent le camp, mènent leur propre journée. Un animateur qui a besoin d'animer en permanence sera mal à l'aise dans ce cadre.

Repos hebdomadaire

Le contrat d'engagement éducatif impose **vingt-quatre heures consécutives de repos par période de sept jours.** Chaque membre de l'équipe en bénéficie deux fois. Le tableau ci-dessous les répartit de sorte qu'un seul adulte soit en repos à la fois, et que le directeur soit présent les six jours de route ainsi que les deux baignades.

PÉRIODE	DIRECTEUR	ANIMATEUR 1	ANIMATEUR 2	ANIMATEUR 3
1 — D : J-4→J2 · A : J-2→J5	**J-3** (prépa)	**J-1** (prépa)	**J4**	**J5**
2 — D : J3→J9 · A : J6→J12	**J8**	**J11**	**J12**	**J9**

JOUR	EN REPOS	PRÉ-SENTS	VÉRIFICATION
J4 — route + boucle du soir	Animateur 2	D · A1 · A3	2 animateurs pour 16 ✓ · 3 adultes au volant ✓
J5 — Bonifacio, kayak, baignade	Animateur 3	**D** · A1 · A2	D dédié à la baignade, A1 et A2 encadrent les 16 ✓
J8 — Pianu di Levie	**Directeur**	A1 · A2 · A3	3 animateurs ✓ · ni route ni baignade — **seul jour possible, voir ci-dessous** ⚠
J9 — route + boucle du soir	Animateur 3	**D** · A1 · A2	2 animateurs ✓ · 3 adultes au volant ✓ · D présent, autorité intacte ✓
J11 — journée du projet jeune	Animateur 1	**D** · A2 · A3	l'équipe veille, les jeunes mènent ✓
J12 — Piscia di Gallu + bilan	Animateur 2	**D** · A1 · A3	randonnée : 2 encadrants pour 16 ✓

ORGANISATION DU REPOS DU DIRECTEUR

Le jour de son repos, un animateur est désigné **responsable du jour,** nommément, au tableau de service affiché. Sa marge de décision est écrite : il tranche tout ce qui relève du déroulé ordinaire et alerte le directeur pour ce qui en sort — accident, incident grave, départ d'un mineur, modification d'activité. Le directeur demeure joignable pour ces situations. Ce repos est placé un jour sans route ni baignade, afin qu'aucune décision non délégable n'ait à être prise en son absence.

6 L’évaluation de l’accueil

L’évaluation ne constitue pas un exercice de fin de séjour : elle est intégrée à la construction du projet. Chaque objectif opérationnel de la partie 4 porte son propre critère, et **ces critères sont écrits avant le départ.** Un critère rédigé après coup n’évalue rien : il justifie.

Deux moments

Une première passe est conduite en équipe **au septième jour :** les objectifs non atteints désignent ce qu’il reste une semaine pour corriger, et c’est à ce moment que l’évaluation est réellement utile. Une seconde passe intervient **au treizième jour.** C’est la comparaison entre les deux qui fait sens, davantage que le constat final.

Trois indicateurs chiffrés

- Le **temps de levée du camp,** mesuré à chacun des quatre changements de base.
- Le **nombre de jours au guidon par jeune,** vérifié à chaque recomposition des groupes.
- Les **notes et commentaires déposés par les jeunes** sur l’espace qui leur est dédié.

Ce qui ne se compte pas

La dynamique du groupe, la façon dont chacun se tient au douzième jour, ce qu’un jeune ose dire qu’il n’osait pas au premier : cela s’observe, cela ne se mesure pas. C’est **subjectif** — et c’est le signe le plus sûr que le projet a tenu. L’équipe le nomme à chaque bilan du soir, et compare ce qu’elle voit le dernier jour à ce qu’elle a vu le premier.

L’équipe s’évalue aussi

Une grille distincte porte sur ce que l’équipe a tenu : refus du rabaissement, posture de retrait, posture d’entraîneur au quad, suivi des jeunes dont chacun est référent, réponse apportée à chaque proposition, exigence de sécurité, accueil de l’échec, participation au collectif et prise effective des repos. Elle est renseignée par le directeur et restituée à chacun **en entretien individuel,** jamais en réunion collective.

Ce qu’on en tire

Chaque objectif non atteint donne lieu à une phrase écrite : pourquoi, et ce qui serait changé. Un objectif non atteint est une information, non un échec — c’est même la seule ligne dont on apprenne quelque chose.

Annexe — Couverture des points obligatoires de l'article R227-25

Reprise de l'ensemble des moyens du projet, classés selon les rubriques de l'article R227-25. Les rubriques 8° et 9° sont ajoutées volontairement : elles ne sont pas exigées par le texte.

Activités (1°)

- Réunir le groupe autour d'une question à se poser sur soi ; chacun y répond seul, dans la forme qu'il veut.
- Installer la dynamique de groupe dès la traversée aller, par une activité où chacun prend la parole sans que personne ne soit exposé.
- Faire tourner un Giver en fil rouge, hors temps de route : un Killer inversé, où chacun a une cible secrète à porter et est la cible de quelqu'un.
- Construire chaque activité selon les conditions du flow : un but clair, pas de temps morts, une difficulté que chacun règle, une fin nette.
- Nommer des paliers de conduite du quad — maniabilité, freinage d'urgence, convoi, route de montagne — que chaque jeune constate lui-même.
- Six jours au guidon par jeune : le groupe qui prépare l'arrivée roule sa boucle en fin d'après-midi.

Rythme et vie quotidienne (2°)

- Alterner jours de route et jours sur une base.
- Rouler aux heures fraîches et réserver un temps calme aux heures les plus chaudes.
- Échelonner le lever les jours sur une base, avec un petit-déjeuner ouvert sur une plage horaire.
- Garantir un temps de sommeil : l'équipe annonce l'impératif du lendemain, le groupe en déduit son heure de lever et de coucher.
- Inscrire un temps libre chaque jour au planning.
- Réserver chaque jour un temps commun au carnet.
- Sécuriser les portables dans un coffre hors des temps d'accès libre, à partir de l'installation au premier camp.
- Installer à chaque pause de route les mêmes réflexes : boire, se protéger du soleil, souffler.
- Donner à chaque repas principal une trame fixe, déclinée en variantes selon les goûts, les allergies et les régimes.
- Les jeunes composent eux-mêmes les groupes de route et les recomposent à chaque base, sous les contraintes posées par l'équipe.
- Montrer au premier campement comment monter et lever un camp, puis se retirer jusqu'à ce que les jeunes le fassent seuls.
- Confier au groupe qui ne roule pas l'installation du campement collectif et le repas, l'adulte restant en appui.
- Porter l'eau potable en jerricans depuis un point de remplissage repéré à chaque base, sans jamais la mélanger à l'eau de toilette ; mains lavées avant chaque repas.
- Se laver au savon biodégradable et hors de l'eau, à distance des rivières et des vasques.

Participation des jeunes (3°)

- Faire écrire aux jeunes leurs règles de vie, après avoir posé le non-négociable.
- Préparer un temps où les jeunes se répartissent eux-mêmes les rôles : navigation, popote, matériel.
- Construire les menus avec les jeunes, étape par étape, à partir d'une banque de recettes préparée avant le départ.
- Ouvrir chaque jour au volontariat un moment à prendre en charge : programme, étape, lieu, repas, veillée, chronique.
- Répondre à chaque proposition dans la journée : oui, sous quelle forme, ou pourquoi non.
- Recueillir les idées par la boîte à idées de l'espace jeunes.
- Confier au groupe un budget pour concevoir et réaliser un moment du séjour (projet jeune).
- Préparer chaque départ avec le groupe : carte, profil de la route, horaires, pauses.
- Confier à chaque groupe la préparation complète d'une étape (J9, J10), l'encadrant suivant leur plan.
- Laisser le groupe qui prépare l'arrivée inventer l'accueil de ceux qui arrivent.
- Annoncer au premier regroupement que participer n'est jamais obligatoire, et le tenir : un jeune qui se retire n'a pas à se justifier, et reprend sa place sans commentaire.
- Prévoir à chaque temps collectif une place où se retirer sur le camp — un coin calme, une tâche utile — pour que refuser ne revienne pas à s'exclure.
- Acter les refus exprimés quand un choix collectif se décide, plutôt que de les contourner.

Accueil de chacun (4°)

- Consacrer à chaque jeune un temps individuel avec son référent, dans les jours qui suivent la répartition.
- Proposer à chaque famille, dès l'inscription, un échange sur les besoins particuliers de son enfant, sans que cet échange conditionne l'accès au séjour.
- Écouter chaque jeune concerné, pendant son temps individuel, sur ce qui l'aide à se sentir à l'aise, et le consigner dans une fiche réservée à l'équipe.
- Créer une animation pour l'équipe, le jour de préparation, sur les besoins particuliers des jeunes inscrits.
- Donner les consignes une à une, courtes, et afficher le programme du jour au campement.
- Laisser au carnet une forme entièrement libre, proposée comme une invitation, jamais comme un devoir.
- Convenir avec chaque jeune concerné d'un signal et d'un lieu pour s'isoler quand ça déborde.

Fonctionnement de l'équipe (5°)

- Répartir les 16 jeunes entre les quatre adultes au plus tard au bilan du J3, chacun choisissant les siens selon le lien créé.
- Consacrer un temps d'équipe chaque soir pour faire le point sur chacun des 16 jeunes.
- Repérer à ce point du soir les signes de fatigue de chacun, et adapter sa journée du lendemain.
- Lire les messages de l'espace jeunes à chaque point d'équipe du soir.
- Poser dès le premier regroupement le refus de rabaisser quiconque, et le tenir en équipe sans exception.
- Régler les désaccords entre adultes : contestation libre en réunion, jamais dans le dos, et personne ne désavoue personne devant les jeunes.
- Permettre que tout sujet soit abordé, en y mettant les formes : apaisé, à la bonne personne, au bon moment.
- Tenir une posture de disponibilité : chaque jeune peut solliciter n'importe quel adulte, qui fait passer ce moment avant ses autres tâches.
- Tenir une posture de retrait : ne pas faire à la place des jeunes, accueillir leurs propositions.
- Laisser chaque jeune vivre les conséquences de ses choix quand elles ne mettent personne en danger, puis l'aider à les relire.
- Accueillir chaque raté par une question plutôt que par un jugement.
- Raconter aussi, en équipe, ses propres ratés au bilan du soir.
- Tenir, chez les animateurs qui encadrent le quad, une posture d'entraîneur, en renforcement positif accroché à des faits.
- Préparer l'équipe avant le départ à la vie affective et sexuelle des adolescents, à partir du guide DJEPVA 2019 pour les ACM.
- Tenir sur ce sujet la même ligne que partout : ni surveillance intrusive, ni aveuglement.

Évaluation de l'accueil (6°)

- Mesurer le temps de levée du camp à chaque changement de base, en défi collectif, pour que le groupe constate ses progrès.
- Renseigner en équipe la grille d'évaluation de l'accueil **au J7 puis au J13,** sur des critères posés avant le départ.
- Compter **les jours au guidon par jeune** à chaque recomposition des groupes, pour vérifier l'objectif de six.
- Exploiter les **notes d'activités et les commentaires de l'espace jeunes** comme source d'indicateurs, lus à chaque point d'équipe du soir.
- Rendre à chaque adulte, **en entretien individuel,** la grille de ce que l'équipe a tenu (grille B) — jamais en collectif.
- Faire produire à chaque ligne non atteinte **une phrase :** pourquoi, et ce qu'on changerait. C'est elle qui nourrit le bilan de formation et le séjour suivant.

Espaces (7°)

- Reproduire à chaque base le même plan de campement : espace collectif, coin cuisine, tentes, machines à l'écart.
- Les bases retenues disposent de toilettes ; l'équipe installe à chaque campement de quoi se laver et se changer à l'abri des regards.
- Aménager, à chaque campement, un espace pour pouvoir s'isoler.
- Coucher filles et garçons dans des espaces séparés (R227-6), posé au J2 comme un non-négociable.
- Monter à chaque camp des douches solaires sous un abri fermé : une douche par jour pour chacun, par créneaux séparés.
- Installer le point d'eau du camp et le lavage des mains ; les bases retenues disposent de toilettes.

Matériel pédagogique (8°)

- Mettre à disposition du matériel d'expression créative, complété selon ce que les jeunes demandent.
- Mettre ensuite les réponses en commun, en forum : s'exprime qui veut, personne n'y est tenu.
- Remettre à chaque jeune un Kodak Charmera.
- Remettre à chaque jeune un carnet pédagogique d'aventure dès le premier jour.
- Ouvrir aux jeunes un espace en ligne accessible par QR code (plateforme ANIMA).
- Mettre des préservatifs à disposition auprès de l'assistant sanitaire, en accès libre et discret — sans avoir à les demander devant les autres.

Sécurité (9°)

- Confier à chaque jeune la vérification quotidienne de sa machine : freins, pneus, éclairage.
- Prise en main du quad sur terrain fermé en début de séjour — maniabilité, freinage, arrêt d'urgence, 10 jeunes max par encadrant. Route seulement si validé.
- Apprendre au groupe, avant la première étape, les règles du convoi : distances, gestes de signalisation, conduite à tenir en cas d'arrêt.
- Contrôler l'équipement à chaque départ — casque de moins de 5 ans, gants, pantalon, manches longues, chaussures montantes — entre jeunes puis par l'animateur.
- Étapes tracées sur petites routes repérées à la préparation. Chaque matin, l'équipe décide du maintien : météo, chaleur, fatigue.
- Baignade en zone délimitée uniquement, surveillée par le directeur dédié. Consignes avant, comptage à l'entrée et à la sortie de l'eau.
- Ouvrir un espace en ligne accessible par QR code : information du séjour dans un sens, remontée directe à l'équipe dans l'autre — signée ou anonyme, y compris pour un rabaissement.
- Ne publier aucun lieu de campement dans le planning de l'espace jeunes, accessible sans compte.
- Traiter tout signalement de danger, même anonyme, comme déclenchant la protection du jeune concerné.
- Recenser les fumeurs au dossier d'inscription, et laisser un jeune le dire lui-même à l'équipe en arrivant, sans remontée automatique.
- Chercher au repérage, pour chaque base, une zone à plus de 200 m de tout bois ou maquis : c'est ce qui rend un point fumeur possible, ou non.
- Tenir un point fumeur unique quand cette zone existe : horaires fixes, accompagné, cendrier fermé, eau à portée, jamais seul. Sinon, pas de cigarette sur cette base.
- Lire l'arrêté préfectoral à la date du séjour : il peut interdire totalement de fumer, et le dispositif tombe alors.
- Annoncer et faire signer à l'inscription la règle sur l'alcool et les stupéfiants, le retour anticipé qu'elle déclenche et les frais qu'il implique.
- Renforcer la veille sur le ferry : quatorze heures, un bar à bord, un espace public que l'équipe ne contrôle pas.
- Traiter toute situation d'emprise, de pression ou de non-consentement comme un signalement, jamais comme une histoire d'ados.
- Attribuer à chacun la même machine pour le séjour, partagée avec son homologue de l'autre groupe, qui en reprend l'état.
- Une casse se dit tout de suite, et la dire n'est jamais sanctionnée.
- Rendre la machine comme on l'a reçue : nettoyage et vérification au dernier jour, avec celui qui l'a partagée.