## Tode de vie Terrain de jeux

Comportement VERT: Bravo! Continue

#### Comportement JAUNE:

- 1- Avertissement et tu arrêtes ton mauvais comportement.
- 2- Avertissement et tu t'assoies pour réfléchir 5 minutes ou plus (au prorata de son âge) à un geste réparateur que tu devras mettre en pratique.
- 3- Tu remplis une fiche de réflexion JAUNE.

#### Comportement ROUGE:

- 1- Avertissement et tu t'assoies pour réfléchir 5 minutes ou plus (au prorata de son âge) à un geste réparateur que tu devras mettre en pratique.
- 2-Tu remplis une fiche de réflexion ROUGE.

Après 5 fiches de réflexion JAUNES, il y a un appel à la maison. Après cela, si l'enfant ajoute 2 fiches JAUNES c'est une **EXPULSION** du terrain de jeux.

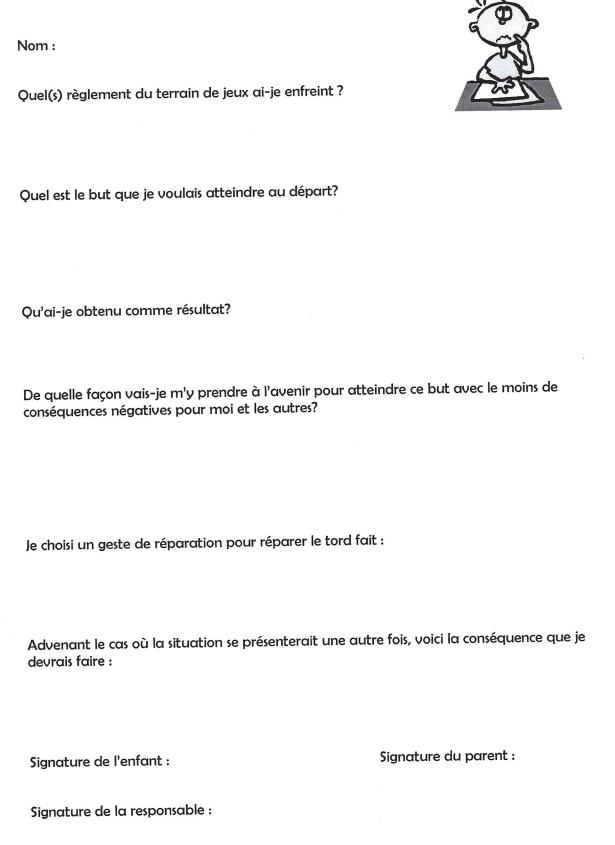
Après 3 fiches ROUGES, il y a un appel à la maison. Après cela, si l'enfant ajoute 1 autre fiche ROUGE, c'est une EXPULSION du terrain de jeux.

Signature de l'enfant : Signature du parent : Date :

# Fiche de réflexion

Nom:	
Quel(s) règlement du terrain de jeux ai-je e	enfreint?
Quel est le but que je voulais atteindre au o	départ?
Qu'ai-je obtenu comme résultat?	
De quelle façon vais-je m'y prendre à l'ave conséquences négatives pour moi et les aut	
Je choisi un geste de réparation pour répard	er le tord fait :
Advenant le cas où la situation se présente devrais faire :	rait une autre fois, voici la conséquence que je
Signature de l'enfant :	Signature du parent :
Signature de la responsable :	

# Fiche de réflexion Rouge



## Geste réparateur

Qu'est-ce qu'un geste de réparation?

Les enfants se chicane régulièrement, s'excuse et passe à autre chose. Que peut-on faire pour être éducatif dans nos interventions et que les enfants comprennent le geste qu'il vient de poser. Qu'il comprenne son geste. Comment il peut réparer le mal qu'il vient de faire à son ami, aux matériels, etc.

# Le but de toute intervention doit être d'aider l'enfant à s'auto discipliner, un enfant peut apprendre à remédier de ses erreurs en pratiquant la réparation.

- -La réparation est une forme d'autodiscipline et non de punition.
- -Elle est en rapport avec l'erreur.
- -Est un processus créateur qui développe l'habileté à résoudre les problèmes.

Mettre en œuvre la réparation aux enfants c'est leur démontrer que :

- -C'est normal de faire des erreurs
- -Ce n'est pas ton erreur qui m'intéresse, mais la solution que tu vas trouver.

#### INTERVENIR POSITIVEMENT ET FAIRE DU RENFORCEMENT POSITIF!

- -Gérer des comportements positifs (Surprendre le positif)
- -Changer des NON en OUI SI
- -Souligner les NOMMER les qualités : Les enfants sont dans un âge où ils recherchent leur identité personnel. Un enfant qui se considère honnête serviable a tendance à se comporter de façon honnête et serviable.

# <u>Une banque de gestes de réparations est mise à votre disposition utiliser-là !!!</u>

## Le rôle du Moniteur

## Par rapport à lui-même

- -> il doit donc être prêt à s'adapter aux contraintes de la vie collective
  - -> être sûr de soi
- $\mbox{->}$  être conscient de ses capacités et de devoir sans cesse se perfectionner . Être soi-même, ne pas tricher
  - -> être exigeant et clair dans son comportement
  - -> connaître ses limites
- -> être disponible : pour les horaires, on ne peut pas compter ses heures. La présence est perpétuelle. Attention, la fatigue va croissant durant le séjour. Il faut bien penser à se reposer, y compris en début de séjour, alors qu'on ne semble pas trop fatigué

-> accepter les remarques plus ou moins des autres dans un but d'amélioration et non de reproche

Il est important d'être capable de laisser son 'costume personnel" sur le bord de la porte lorsque l'on entre au terrain de jeux et d'enfiler celui 'professionnel". Peut importe ce qui se passe dans ta vie, tu dois toujours être présent pour ta priorité : **LES ENFANTS.** 

#### Par rapport aux autres membres de l'équipe de travail

- -> il doit donc être tolérant. Garder sa personnalité en acceptant celle des autres
  - -> accepter de communiquer, informer l'équipe des problèmes rencontrés
  - -> ne pas hésiter à demander de l'aide
- -> se montrer nécessaire mais ne pas se croire indispensable ; se donner des limites de participation au sein d'une équipe. Équilibre des interventions de chacun

\*La cohérence de concertation envers les membres de l'équipe de travail est essentielle au bon fonctionnement du terrain de jeux. Il faut que tout le personnel s'entende sur le code de vie et l'applique à la lettre dans chacun des groupes afin d'assurer une uniformité et que chacun des enfants sache où sont les limites et que peu importe avec qui elles seront les mêmes.

Malgré des rôles et des fonctions différents, les adultes ont un objectif commun : **LES ENFANTS.** 

#### Par rapport aux enfants

- -> établir un dialogue continuel avec eux, être à leur écoute, s'adapter à leurs besoins, leurs capacités
- -> garder des réserves face au rôle que l'enfant nous fait jouer (parent grand frère surveillant enseignant...). Pas de démagogie pour être bien vu : attention de ne pas être le copain uniquement et ensuite, être complètement dépassé!
  - -> guider l'enfant, mais ne pas être trop directif
  - -> faire prendre conscience aux enfants du respect d'autrui
  - -> donner l'exemple (tenue, chapeau, cigarette, attitudes, langage...)

Le "NON" doit être expliqué et justifié

## Par rapport à l'environnement

- -> L'animateur doit connaître l'environnement avant de le faire connaître à l'enfant (en écarter tout danger)
  - -> respecter l'environnement
  - -> donner une bonne image de marque du groupe de travail
  - -> savoir s'adapter et profiter des possibilités offertes
  - -> mettre l'environnement à la portée des enfants

L'animateur est entièrement responsable de son groupe, 24 heures sur 24 (déplacements, jeux, vie quotidienne...).