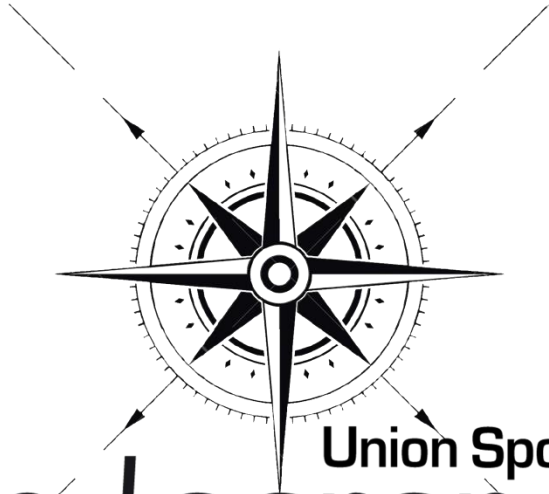




## DOSSIER PEDAGOGIQUE



# Union Sportive leo lagrange



**Contact :**  
**Union Régionale Sportive Léo Lagrange Occitanie**  
04.67.34.06.07 (Johanne) / 05.34.87.60.02 (Thomas)  
E-mail : [ursll.oc@leolagrange.org](mailto:ursll.oc@leolagrange.org)





## INTRODUCTION

Depuis près de 20 ans, l'Union Nationale Sportive Léo Lagrange organise le raid multisports « Léo Lagrange Aventure », aujourd'hui appelé « Séjour Aventure Citoyen ». A l'origine destiné à des jeunes garçons et filles de 12 à 14 ans de la région Rhône-Alpes, il accueille depuis 2006 des jeunes provenant de toutes les régions de France, pour devenir un Raid National.

Partant initialement du constat que de nombreuses difficultés persistaient avec les jeunes dans certaines villes, et que la cohésion sociale dans ces villes était à recréer, l'Union Régionale Sportive Léo Lagrange Occitanie a repris le concept et elle a souhaité proposer un complément aux dispositifs existants, pour permettre une redynamisation des jeunes afin qu'ils puissent se réinvestir dans la vie sociale.

Les Séjours Sportifs Citoyens sont donc nés, avec pour vocation première de proposer aux jeunes non pas une simple consommation d'activités sportives qui les sortiraient de leur milieu environnant habituel, mais une **occasion de découvrir, par le biais de l'activité sportive, un nouveau milieu, de nouvelles activités, et à travers cela de nouvelles valeurs.**

Nous avons choisi de **placer les jeunes face à des situations difficiles au travers d'activités sportives nouvelles, et en leur laissant une grande autonomie dans la gestion de leur vie quotidienne**, afin de mettre à l'épreuve leur sens de la responsabilité, de l'adaptation, de la solidarité. Afin également de leur permettre de vivre des moments de partage, de convivialité, et de leur faire découvrir et respecter un environnement nouveau.

Les valeurs de ces activités sportives sont appuyées par la **valorisation de l'Esprit Sportif.**

A l'image de toutes les actions mises en place par l'URSLL OC, ce séjour sera une **étape de la campagne contre la violence, le dopage et la triche dans le sport** menée depuis plusieurs années déjà.

Notre action se place sur le **long terme, puisqu'elle ne se résume pas à la seule participation des jeunes à 5 jours d'épreuves sportives.**

Le séjour se prépare, et se poursuit, au sein des structures d'animation de proximité, entre jeunes et avec les animateurs. Il permet aux animateurs de **créer des liens forts entre les participants, avec pour objectif d'obtenir des retombées sur le comportement des jeunes, et par-là sur leur mieux-être et sur la vie locale.**



## OBJECTIFS

L'objectif premier de cette épreuve est la **mobilisation des jeunes**, autour d'un projet sportif et collectif, pour leur permettre de se réinvestir dans la vie sociale et d'échanger entre eux et avec d'autres personnes (animateurs, encadrement sportif et organisateurs).

Ce séjour est avant tout un **outil pédagogique** pour les structures qui y participent, où le sport est un support éducatif plus qu'une finalité.

Il permet aux jeunes d'acquérir certaines compétences telles la communication entre coéquipiers et inter-équipe, l'autonomie dans la vie courante, la gestion des efforts.

Nous ne situons pas notre action uniquement en termes de loisirs, mais dans une **problématique d'insertion sociale**.

Ce séjour, c'est :

- ↳ Accroître l'**esprit civique** et de **coopération dans les difficultés à résoudre en groupe**.
- ↳ Favoriser **les rencontres et les échanges**.
- ↳ Développer **leurs capacités d'adaptation** dans des moments simples et difficiles.
- ↳ Responsabiliser les jeunes dans **la gestion de leur vie quotidienne et de la vie en groupe**.
- ↳ Développer les liens entre les jeunes et leur animateur, initier un travail en partenariat.
- ↳ Faire découvrir des activités aux jeunes et les mettre en situation nouvelle.
- ↳ Rendre **les jeunes acteurs de leur pratique**.
- ↳ Permettre aux jeunes **d'aller au bout d'eux-mêmes dans l'effort**, et leur démontrer qu'ils **sont capables de dépasser leur peur et de faire confiance à autrui**.



# LA METHODE PEDAGOGIQUE : LA DEMARCHE DE PROJET ET LA MISE EN SITUATION DE PROBLEME



Le Séjour Aventure Citoyen est un outil pédagogique spécifique, conçu pour permettre aux participants de vivre des situations de risques virtuels, de coopération, de solidarité et de projet collectif.

L'objectif annoncé à chaque équipe est en effet de réaliser un parcours sportif, composé de différentes épreuves posant chacune des problématiques différentes. Les équipes sont donc amenées à élaborer et à réaliser un projet sportif collectif.

C'est sur la base de ce projet que chaque individu va développer des compétences, physiques et sociales, qui contribueront à renforcer ou à reconstruire ses propres repères vis-à-vis de l'équipe et de lui-même.

C'est également sur la base de la réalisation de ce projet sportif que les encadrants peuvent poursuivre d'autres objectifs dans le domaine de l'évolution sociale des jeunes.

Le principal intérêt de ce type d'outils pédagogiques réside dans le fait que les participants sont immergés dans une ambiance sportive, conviviale et de défi. Cette notion de défi permet de se mettre naturellement dans la démarche du projet collectif, qui conduit l'individu à s'interroger sur ses propres capacités, aussi bien du point de vue cognitif, que social et moteur. Le paramètre du risque virtuel dans les activités sportives permet quant à lui de favoriser la mise en œuvre des capacités d'analyse (connaissance de soi) et de sociabilité (relation aux autres).

Afin de permettre la réalisation du projet sportif collectif, pour l'équipe, et la mise en jeu des compétences physiques et sociales, pour les individus, l'organisation des épreuves du Séjour Aventure Citoyen est basée sur une constante pédagogique : la mise en situation problème.

Cette méthode repose sur le principe de construction personnalisée de réponses « in situ ». Ainsi, l'équipe et chaque individu sont placés face à une difficulté à résoudre. Pour atteindre l'objectif, les participants devront faire appel à leurs compétences individuelles et collectives, en puisant dans leur capital de savoir-faire et de savoir être. C'est par la mutualisation de ces compétences que la performance sportive se réalisera, donc le projet collectif également. Ceci conduit naturellement les équipiers à échanger, analyser, agir collectivement sur la base des capacités de chacun, d'autant plus que c'est l'addition des performances de chaque équipier qui établit la performance de l'équipe.

Les situations sportives sont en outre suffisamment variées pour qu'aucun participant ne soit mis continuellement en échec.



## LES DIFFERENTS ASPECTS EDUCATIFS DU SEJOUR



Dans le cadre de la réalisation du projet collectif déjà évoqué, et au-delà des choix pédagogiques relatifs aux épreuves sportives, le Séjour Aventure Citoyen permet d'aborder avec les participants différents aspects éducatifs, sur lesquels les encadrants pourront s'appuyer pour approfondir l'accompagnement permanent des jeunes qu'ils assurent déjà tout au long de l'année dans leur structure.

Il est important de garder à l'esprit que tous les aspects abordés ci-dessous font partie intégrante du Séjour Aventure Citoyen. Le séjour va donc apporter à chaque participant des éléments qui vont participer à la construction de sa sociabilité.

Cependant, les jeunes ne sont pas nécessairement conscients de cet apport. Le rôle de l'animateur est ici important, car c'est lui qui va les amener à conscientiser leurs réactions et leurs comportements. Pour amener les jeunes à prendre conscience du résultat de leurs choix, il faut les amener à verbaliser ces choix et leurs actions. Ils pourront le faire en restituant leur expérience à l'animateur, en la transmettant à un équipier concerné par la même situation problème ou en utilisant des outils d'auto évaluation.

C'est ici que réside l'intérêt éducatif du séjour, c'est de cette manière que le séjour devient réellement un outil pédagogique au service des structures d'animations qui y inscrivent une équipe. Le rôle de l'animateur est donc primordial (voir partie spécifique), car c'est à lui de se saisir de cet outil qui lui est proposé par l'UNSL via l'équipe d'organisation.

### **Les relations avec les partenaires**

Les animateurs doivent prendre en compte, dans la préparation du séjour et dans l'accompagnement des équipes pendant le séjour, les difficultés relationnelles qui peuvent survenir au sein d'une même équipe.

Le séjour est physiquement et mentalement éprouvant. Plus les efforts se cumulent, et plus les corps et les esprits sont fragilisés. L'animateur doit alors savoir être le régulateur au sein de son équipe.

#### **Gestion de conflits entre les jeunes d'une même équipe**

Toute la difficulté réside dans la connaissance des relations entre les jeunes : le « roi » de la course d'orientation peut devenir le « cauchemar » en canoë.

La difficulté des épreuves mettant les jeunes sous le poids de la fatigue, des débordements en tous genres peuvent intervenir : insultes, disputes, ...

L'animateur est chargé de maîtriser tous ces conflits.



### Solutions possibles :

- Mettre en place des règles de vie commune avant le départ,
- Connaître le niveau de pratique sportive de chaque équipier,
- Cerner le caractère de tous les jeunes à travers les questions qui peuvent aider l'animateur,
- Fixer des objectifs de comportement à chacun...

Ces quelques solutions peuvent être une aide pour faciliter la gestion du groupe. Il ne s'agit en rien d'une liste exhaustive, mais c'est un peut-être un minimum pour impulser un bon esprit d'équipe. Le rôle de l'animateur est ici capital, c'est lui le garant de la bonne vie de son équipe.

### Utilisation des qualités de chacun :

Rappelons que les équipes se composent :

- D'un animateur ne participant pas aux épreuves, sauf à la course d'orientation,
- De six concurrents, dont un capitaine, plus un remplaçant éventuel
- Eventuellement de deux accompagnateurs maximum ne participant pas aux épreuves.

Chaque concurrent aura un rôle à jouer dans l'équipe : l'animateur devra veiller à la valorisation de tous.

### Solutions possibles :

Donner des rôles à chacun :

- Le capitaine : responsable, relais avec l'équipe d'organisation ; il devra faire preuve de dynamisme et de bon sens.
- Le spécialiste sportif : un jeune sera référent natation, ou VTT...
- Le remplaçant : il ne doit pas être perçu comme « la cinquième roue du carrosse », mais plutôt comme le joker, capable d'apporter un plus à son équipe. Des rotations sur les épreuves peuvent être envisagées ; afin que tous puissent participer, le remplaçant peut être changé d'une épreuve à l'autre.
- Les accompagnateurs (facultatifs) : au cas où ils viendraient, ils peuvent être managers de l'équipe (proposition de choix tactiques, préparations des repas, supporters, ...). En aucun cas, ils ne pourront participer aux épreuves.

Tous ces conseils permettent aux responsables de mieux cerner l'équipe qu'ils encadrent.



## Les relations avec les adversaires

Le paradoxe que nous offre la compétition sportive, c'est la juxtaposition de relations d'adversité pendant les épreuves, avec des relations conviviales, voire amicales, après ces épreuves.

Il faut que pendant les épreuves, comme en dehors, le bon esprit et le fair-play prennent le dessus.

### Solutions possibles :

- Définir des règles de fonctionnement pour se contrôler dans l'adversité,
- Relativiser toute défaite,
- Ne pas réagir violemment face aux adversaires moqueurs, et ne pas être soi-même moqueur,
- Utiliser la campagne de refus de la violence dans le sport de l'Union Nationale Sportive Léo Lagrange comme thème de réflexion pendant la préparation : étudier les tracts, signer la Charte, ...
- Essayer de remporter les trophées spécifiques pour bon comportement lors des épreuves : trophée de l'esprit sportif, prix de l'esprit raid.
- Profiter de ces journées sportives pour prévoir des temps de rencontre, de détente, afin d'échanger avec les autres équipes. Les relations entre les équipes dépendent beaucoup de l'implication de l'animateur et de sa volonté à créer du lien. Cet événement peut être un point de départ d'un travail en commun entre les différentes structures.

## La connaissance de ses capacités physiques

Pour que cette épreuve reste ancrée dans la mémoire des jeunes, il faut concilier les moments de joie intense avec des moments physiquement durs à supporter.

La dépense physique occasionnée par les épreuves sportives doit être gérée, connue, approchée a priori pour que l'aventure se déroule dans de bonnes conditions.

Ce n'est pas forcément quelque chose d'inné chez les concurrents ! Une préparation physique, un plan d'entraînement, « d'acclimatation à l'effort » peut donc être nécessaire.

Les animateurs responsables des équipes ont alors des contenus de préparation à élaborer pour travailler le physique des jeunes.

### Trois types d'efforts sont à différencier

- Endurance et résistance : certaines épreuves du séjour sont longues et physiquement éprouvantes. C'est le cas par exemple de la course d'orientation et du run & bike.
  - Efforts violents mais brefs : d'autres épreuves demandent par contre un effort différent, plus intense, mais beaucoup plus court (escalade, natation, course...)
- Les obstacles seront alors plutôt d'ordre technique.



- Efforts psychologiques : certaines épreuves sont physiquement sans difficulté, mais font appel à des capacités psychologiques pour vaincre une appréhension (escalade encore, rappel). L'obstacle psychologique est certainement plus difficile à lever, et il s'agira plus d'éviter la pression négative de l'équipe sur l'individu, tout en favorisant le soutien positif.

Ces exemples de contenus peuvent être abordés avec les jeunes et constituer un programme d'activités pour le début des vacances.

Pour une plus grande cohésion, l'équipe doit donc fonctionner avec des conditions reproduisant la compétition.

La forme physique des équipiers n'est cependant pas un gage de réussite dans les épreuves du Léo Lagrange Aventure. Ces épreuves sont conçues pour amener les jeunes à former une véritable équipe, qui réalisera collectivement un projet sportif. Des choix tactiques devront être faits pour gagner du temps.

### **La gestion tactique collective**

La performance sportive dans chacune des épreuves du séjour résultant d'une démarche collective, il est plus important de prévoir et d'organiser cette démarche que de favoriser la performance individuelle.

Chaque épreuve va proposer aux équipes une difficulté stratégique nouvelle, qui sera dévoilée aux capitaines la veille de chaque épreuve lors des briefings. Les équipes devront donc trouver ce qui leur semble être la meilleure solution pour réussir au mieux l'épreuve.

Il peut s'agir aussi bien de composer des binômes les plus complémentaires possibles en escalade ou en canoë, que de réfléchir à l'ordre de passage des équipiers sur un relais, ou que de répartir au mieux les équipiers sur une épreuve de run & bike, tout cela en fonction des capacités de chacun, ou des préférences individuelles.

Ces réponses stratégiques seront réfléchies collectivement, les équipiers doivent de préférence tous s'exprimer sur leurs préférences, faire part de leurs propositions.

Ici, le rôle de l'encadrant de l'équipe sera, soit d'initier la réflexion si elle ne vient pas directement des équipiers, soit d'accompagner et d'organiser la réflexion des équipiers. Il est souhaitable que l'animateur ne soit pas celui qui propose ou celui qui décide, afin que la définition de la tactique collective soit réellement issue de la réflexion des jeunes.

### **La notion de risques virtuels**

L'aventure évoque souvent la découverte de l'inconnu, et qui parle d'inconnu aborde naturellement la notion de risque.

Le Léo Lagrange Aventure est bien une source de risques, car il s'agit avant tout d'une épreuve sportive avec des activités qui ne sont pas toujours faciles, pour des jeunes qui n'en ont pas l'habitude. Les risques dont il est ici question sont ceux inhérents à la pratique des activités physiques, choisies pour placer les jeunes face à des situations difficiles. Au cours des épreuves, les jeunes vont se sentir en situation de risque, car ils ne connaissent pas ni ne maîtrisent l'activité pratiquée, et celle-ci leur demande un engagement dont ils n'ont pas forcément l'habitude. Il y a alors le sentiment d'un danger qu'il faut vaincre.





Mais tout cela peut être considéré comme une représentation que se font les jeunes dans leur esprit. C'est en cela que nous pouvons parler de risques virtuels.

Dans la réalité du Léo Lagrange Aventure, il y a bien des risques physiques liés à la pratique des activités sportives. Ils ne sont jamais totalement évitables, même lorsque chaque épreuve est construite et encadrée dans le sens d'une sécurité maximum, afin de minimiser ces risques.

C'est à nous, organisateurs et responsables d'équipes, d'apprendre à les connaître et à les maîtriser pour que le séjour se déroule dans de bonnes conditions. A partir de ce moment-là, l'essentiel est de placer les jeunes face à des risques qui leur semblent réels, alors que la situation qui leur est proposée n'a rien de spécifiquement dangereux. Il s'agit d'insérer les jeunes dans un système les mettant en situation constante de choix, d'adaptation à la règle et aux situations problèmes, afin qu'ils trouvent ensemble les solutions les mieux adaptées aux problèmes qui leurs sont posés.

## **Le capitaneat**

Dans la composition de chaque équipe, il est demandé de prévoir un capitaine d'équipe.

Le rôle du capitaine est double, en tant que chef d'équipe d'abord, et en tant que relais entre l'équipe d'organisation et sa propre équipe.

En tant que chef d'équipe, le capitaine est celui qui initiera et qui mènera les échanges autour de la préparation des épreuves, qui validera les choix stratégiques, etc... Pendant les épreuves, il sera celui qui gardera son équipe soudée, qui gèrera les éventuelles tensions, etc...

En tant que relais, le capitaine participe tous les jours à un briefing spécifique, pendant lequel un retour est fait sur la journée passée, le classement est donné, et la journée du lendemain est annoncée. Il aura alors l'ensemble des informations nécessaires (contenu et déroulement des épreuves, lieux, horaires, matériel nécessaire, etc...) pour que son équipe puisse se préparer au mieux. Ces informations seront également transmises aux animateurs, mais il leur sera demandé de favoriser l'implication du capitaine en ne se substituant pas à lui, tout comme pour ce qui est de l'initiative sur les choix stratégiques.

Le capitaneat pourra être, au choix de l'équipe, fixe tout au long du séjour, ou bien tournant lors de chaque journée du séjour.

Bien évidemment, l'intérêt pédagogique de l'une ou l'autre solution diffère. Le choix de responsabiliser un jeune sur l'ensemble du séjour, permet de travailler plus précisément avec ce jeune. Le capitaneat tournant permet de donner à chacun une occasion de prendre la responsabilité. Les deux solutions ont certainement chacune leurs avantages et leurs inconvénients. A chaque équipe de peser le pour et le contre, et de se décider pour un capitaneat fixe ou bien tournant.

## **L'autonomie**

L'une des particularités du Séjour Aventure Citoyen pour les équipes, c'est la grande autonomie qui leur est laissée, que ce soit dans la gestion de la vie quotidienne, ou dans la gestion des épreuves sportives.

Les animateurs auront un rôle à jouer par rapport à cette autonomie. Ce sont eux qui choisiront le degré de réelle autonomie, ou d'autonomie contrôlée, qu'ils laisseront aux jeunes. Ils devront



également organiser cette autonomie, en étant à la fois une autorité, et un initiateur (d'animations en dehors des épreuves, de convivialité, etc...)

Cette autonomie, c'est une occasion pour les jeunes d'apprendre à organiser, à anticiper, à décider collectivement. Le rôle de l'encadrant sera donc de les accompagner dans cette direction.

### **La gestion de la vie quotidienne**

Les journées des jeunes pendant le Séjour Aventure Citoyen sont divisées en 2 temps distincts : les temps d'épreuves sportives, et les temps hors épreuves, que l'on considèrera comme des temps de vie quotidienne.

Ces temps sont intégralement gérés par les équipes elles-mêmes.

Ils sont destinés à la fois à permettre des moments de repos physiques et de rencontres avec les autres équipes, et des moments d'organisation de la vie de l'équipe (courses pour les repas, préparation des repas, vaisselle, temps de douches, etc...).

Les encadrants devront organiser ces temps-là, en lien avec leurs jeunes.

Ces moments sont importants pour le déroulement du Séjour Aventure Citoyen , car, plus que les épreuves sportives, ce sont eux qui vont donner une ambiance au séjour, une vie sur le camp de base. Ils peuvent être une richesse pour les jeunes, en termes d'échange avec les autres.

Ce sont également des moments qui permettent aux animateurs de faire un travail d'accompagnement des jeunes, d'évaluer avec eux leurs comportements pendant les épreuves qui se sont déroulées (efficacité sportive, efficacité tactique, solidarité, etc...).



## LE ROLE DE L'ANIMATEUR

L'animateur a un rôle primordial dans l'organisation du Séjour Aventure Citoyen. Il n'est pas exagéré de dire que les animateurs sont les garants d'un bon déroulement.

Il se doit de préparer en amont ce séjour avec les jeunes et d'utiliser cette action avant tout comme un support pédagogique, plus que comme un simple séjour.

Préalablement au séjour, il prépare les jeunes au séjour que ce soit au niveau physique ou au niveau de la responsabilisation et de l'autonomie (les jeunes ne viennent pas sur le séjour pour consommer des activités sportives mais pour participer activement à la manifestation). Il peut travailler sur différents domaines avec les jeunes :

- préparation physique à l'épreuve
- meilleure connaissance de ses qualités et faiblesses
- cohésion de groupe
- répartition des tâches et gestion des personnes
- alimentation
- gestion d'un budget
- communication

Il doit sensibiliser les jeunes sur les conditions de la manifestation et les impliquer totalement quant à la préparation. Il s'assure que les jeunes aient l'ensemble des documents nécessaires (brevet de natation de 50m, certificat médical de non contre-indication à la pratique des activités physiques de pleine nature, etc...).

Il participe à la réunion de préparation au séjour.

Ce travail lui permet de mieux connaître les jeunes et de pouvoir travailler avec eux sur du moyen voir long terme avec un aboutissement final.

Durant le séjour, il met les jeunes dans les meilleures conditions possibles en leur laissant un maximum d'autonomie mais il reste le garant d'un bon déroulement. Il se doit d'être présent pour éviter tout débordement ou omission sans pour autant être omniprésent. Il veille aux respects des règles d'hygiène, alimentaires et de la vie en groupe.

Il ne participe pas aux épreuves sportives à l'exception de la course d'orientation. Il ne vient pas pour participer au séjour, il est là en tant qu'animateur de son groupe et s'assure que les jeunes sont dans les meilleures conditions.

Il n'intervient pas dans le choix des jeunes et reste à disposition de l'équipe d'organisation pour toutes demandes éventuelles.

Au retour du séjour, il fait un point à sa structure pour préparer une possible réunion avec les parents.



## LE ROLE DE L'EQUIPE D'ORGANISATION

L'équipe d'organisation constituée de professionnels du sport et de l'animation met en place l'ensemble du séjour.

Elle se doit d'offrir un lieu d'hébergement et un programme d'activités physiques et sportives structuré. Elle s'assure de l'accueil du séjour et est en contact direct avec les prestataires sportifs. Elle a toute une préparation en amont au niveau logistique et de l'information à diffuser aux différentes structures du réseau Léo Lagrange.

Après le choix des participants, elle a toute une communication à réaliser afin de donner le maximum d'éléments permettant à chacun de se préparer au mieux au séjour. C'est ainsi qu'elle élabore des dossiers pédagogique, technique,...regroupant une somme d'informations nécessaires à l'organisation de cet événement pour les structures.

Au début du séjour, elle accueille les équipes et les met dans les meilleures conditions possibles (indication des emplacements de camping, visite de l'infrastructure.....).

Une fois le séjour débuté, elle s'occupe du bon déroulement de l'aspect sportif pour se faire et dans un objectif de responsabiliser les jeunes, elle organise des briefings journaliers avec les capitaines d'équipe puis avec les animateurs.

Ces briefings sont l'occasion de faire le point sur la journée écoulée et de présenter le déroulement de la suivante.

Elle est l'interface entre les équipes et les prestataires d'activités.

En cas de souci, elle se permet de recadrer les choses avec les personnes concernées. Elle se doit d'être à l'écoute et de répondre aux éventuelles attentes des participants.



# L'ORGANISATION MATERIELLE

## Avant le départ

Le Léo Lagrange Aventure peut être l'occasion d'aborder avec les jeunes :

- La préparation d'un départ avec la prévision du matériel à emporter : préparer une liste en différenciant par exemple matériel imposé (pharmacie, véhicule) et matériel nécessaire (tentes, nourriture, frigo...)
- La confection de menus équilibrés : se renseigner sur l'alimentation adaptée à une telle épreuve (médecin, pharmacien, etc...). A titre indicatif, l'alimentation devra être riche en sucres lents (riz, pâtes), pour « tenir le choc ». Penser aux fruits, barres de céréales, qui seront un bon complément durant les épreuves.
- La réalisation d'un budget de fonctionnement : quelle vie peut-on mener avec un budget de x euros ?

## Au camp de base

### Emploi du temps type :

8h30	Début des activités
17h30	Fin des activités
19h00	Résultat, décompte des points
19h30	Repas

Le rôle de l'animateur sera d'instruire des règles de vie compatibles avec celles de la communauté, sous forme de règlement interne à l'équipe.

- Par exemple :
- Laisser dormir les autres (22h00 paraît une heure raisonnable),
  - Structurer le temps de vaisselle,
  - Penser au ravitaillement (heures d'ouverture des magasins, etc...).

## Pendant les épreuves

Chaque épreuve demande une organisation différente : matériel à emporter, temps de déplacement pour se rendre sur le lieu de l'épreuve, etc...

Pour que chacune de ces épreuves soit abordée dans les meilleures conditions, ces détails devront être prévus. Le Capitaine de l'équipe est le lien avec l'équipe d'organisation ; il saura les besoins et les impératifs, et devra les communiquer à son équipe. L'animateur quant à lui devra veiller à la bonne transmission des informations.



## CONCLUSION



Le Séjour Aventure Citoyen est avant tout une épreuve sportive à vivre en équipe. Mais l'objectif ne doit pas être de venir uniquement pour la « gagne ».

L'enjeu est de donner aux jeunes une occasion de résoudre les problèmes liés aussi bien à la difficulté des épreuves sportives (difficultés techniques, tactiques, physiques) qu'à la gestion autonome de leur quotidien ou à la vie en collectivité.

Il doit s'agir pour eux d'un apprentissage plus que d'une compétition.

Il en va de même pour l'animateur.

Le Séjour Aventure Citoyen peut être, pour lui aussi, une période d'apprentissage : apprendre à connaître les jeunes, leurs réactions face à la difficulté, leur capacité d'adaptation...

Grâce à cet apprentissage, l'animateur pourra être pour les jeunes un accompagnateur, et mettre en place avec eux un travail sur le long terme.

Cela aussi est un objectif du Séjour Aventure Citoyen.