



Tous les programmes ont des places limitées et un minimum d'inscriptions requis. Ils sont de 9 h à 15 h 45.

**NOUVEAU**

## PROGRAMME PRÉ-ANIMATEUR (PPA) DE LA 2<sup>E</sup> À LA 3<sup>E</sup> SECONDAIRE TERMINÉES AU 25 JUIN 2018



Tu aimerais devenir animateur de camp de jour dans un futur proche? Nous avons le programme tout indiqué pour toi! Le programme pré-animateur est une formation offerte aux adolescents de 14 et 15 ans pour permettre d'obtenir un diplôme d'aptitudes aux fonctions d'animateur (DAFA). À l'aide de cette formation, tu apprendras les rudiments du métier d'animateur et tu auras la chance de te pratiquer en compagnie des enfants et de l'équipe d'animation. C'est l'occasion de développer ton sens de l'organisation et des responsabilités, ta débrouillardise, ta créativité et ton autonomie. Pour recevoir ton diplôme, tu dois assister à toutes les formations théoriques et pratiques exigées par le programme qui s'échelonnent sur sept semaines. Il s'agit d'un bel ajout sur ton curriculum vitae en vue de tes futurs emplois.

*Pour obtenir un aperçu d'un horaire typique d'une semaine, veuillez consulter le verso de cette page.*

- ❖ Matériel requis : un cartable de deux pouces, cinq séparateurs, 10 protèges-feuilles, un cahier *Canada* et un étui à crayon contenant : crayons de plomb et un taille-crayon avec dévidoir ou crayon pousse-mine avec mines, gomme à effacer, stylos à bille (rouge, bleu et noir) et quatre surligneurs de différentes couleurs.
- ❖ Capacité : 15 places disponibles.

### Horaire des disponibilités

Semaines	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8	Semaine 9
Dates	25 au 29 juin	2 au 6 juillet	9 au 13 juillet	16 au 20 juillet	23 au 27 juillet	30 juillet au 3 août	6 au 10 août	13 au 17 août	20 au 24 août
Disponibilités	<b>2<sup>E</sup> À LA 3<sup>E</sup> SECONDAIRE</b>								
Sorties <sup>1</sup>	<b>Activités régulières du PPA</b>	<b>Activités régulières du PPA</b>	Kermesse au camp	Plage St-Timothée	<b>Activités régulières du PPA</b>			<b>Non disponible<sup>2</sup></b>	
Activités spéciales <sup>3</sup>		Nuit au camp du PPA	Cinéma 7 Valleyfield	Piscine et tremplins	Gymnase Campiagile	<b>Activités régulières du PPA</b>	Volleyball de plage		

### Coûts du programme – Les coûts sont pour les sept semaines de formation.

Inscriptions en ligne		Inscriptions au comptoir de l'hôtel de ville (papier)			
Résidents : dès le 12 mars Non-résidents : dès le 19 mars		Résidents et non-résidents : du 30 avril au 4 mai		Résidents et non-résidents : dès le 7 mai	
Résidents	Non-résidents	Résidents	Non-résidents	Résidents	Non-résidents
420 \$	440 \$	420 \$	440 \$	420 \$ + 15 \$ frais administratifs	440 \$ + 15 \$ frais administratifs

*Les coûts incluent le service de garde, les sorties, la certification DAFA valide pour toute la vie, la certification des premiers soins valide pour trois ans ainsi qu'un chandail pré-animateur. L'horaire est sujet à des changements.*

<sup>1</sup> Pour une description détaillée des sorties, veuillez consulter l'annexe 1 de ce document.

<sup>2</sup> Tous les participants au programme pré-animateur pourront se joindre au club ados pour l'activité spéciale au parc d'Arbraska à Rigaud s'ils le désirent. Ils ont aussi la possibilité de se jumeler aux participants du club ados pour la semaine 8 et 9 au tarif indiqué pour ce camp.

<sup>3</sup> Pour une description détaillée des activités spéciales, veuillez consulter la page 10 de ce document.



Tous les programmes ont des places limitées et un minimum d'inscriptions requis. Ils sont de 9 h à 15 h 45.

## DESCRIPTION D'UNE SEMAINE TYPIQUE DANS LE PROGRAMME PPA

### Théorie (DAFA)

Les notions théoriques liées à l'obtention du diplôme d'aptitudes aux fonctions d'animateur (DAFA) se divisent en cinq modules d'apprentissages :

1. Introduction à l'animation
2. Communication et travail d'équipe
3. Besoins et caractéristiques des enfants et des adolescents et l'intervention
4. Techniques d'animation
5. Sécurité et aspects légaux

Avec le formateur du programme, tu aborderas, en moyenne, un module par semaine. L'apprentissage par le jeu est priorisé pour tous les modules.

### Planification d'activités

Afin de mettre en application la théorie reçue, tu auras à planifier des ateliers et des activités seul et en équipe. Le formateur t'aidera lorsque tu en auras le besoin. Ce segment du programme t'aidera à développer ton sens de l'organisation et ta créativité.

### Mise en pratique

Après les segments théoriques et les moments de planification, il est important de consolider les apprentissages en mettant le tout en pratique. Tu auras la chance d'animer tous les groupes d'âges et de tester une panoplie d'activités.

### Piscine intermunicipale

L'été est synonyme de vacances pour plusieurs personnes. C'est pourquoi l'une des périodes à la piscine est dédiée au plaisir. C'est l'occasion de décrocher et de s'amuser en bonne compagnie. L'autre période est dédiée à l'apprentissage d'une gestion de groupe en sortie. Plusieurs notions y seront abordées : prise de présences, gestion des déplacements en autobus, surveillance à la piscine, animation à la piscine, collaboration avec les sauveteurs, etc.

### Rassemblement

Comme à tous les mardis, tous les enfants du camp se réunissent pour participer à un grand jeu, pour assister à une histoire animée, etc. Lors de cette activité, tu pourras faire des observations importantes quant aux stratégies d'animation d'un grand groupe. Tu auras aussi l'occasion de participer aux rassemblements et d'en organiser quelques-uns.

### Banque de jeux

C'est le moment de la semaine où tu apprendras de nouveaux jeux, leurs variantes et les façons de les animer. Ce sera le segment de la semaine où tu augmenteras ta banque de jeux en vue de tes prochaines périodes de mise en pratique. Le formateur et tous les autres membres du programme combineront leurs idées et travailleront en équipe afin d'offrir une panoplie d'activités originales.

Exemple d'un horaire typique	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
9 h 30 à 11 h 30	Théorie (DAFA)	Rassemblement et théorie (DAFA)	Théorie (DAFA)	Mise en pratique	Banque de jeux
13 h à 15 h 45	Piscine intermunicipale	Planification d'activités	Planification d'activités	Piscine ou mise en pratique	Mise en pratique
<i>L'horaire est sujet à des changements.</i>					