Le projet d'Ocarina

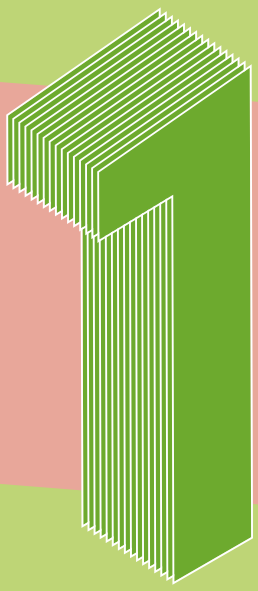
OCARINA
On parie que tu reviendras ?

TABLE DES MATIÈRES

1. OCARINA, TOUTE UNE HISTOIRE 4
2. OCARINA, OCARI'QUOI ? 7
A// PLANTONS LE DÉCOR 8
1) MISSION 9
B// LE BIEN-ÊTRE, LA SPÉCIFICITÉ PÉDAGOGIQUE D'OCARINA 10
1) LA FOLIE 11
2) L'INCLUSION 11
3) L'ACCUEIL 13
4) L'ÉPANOUISSEMENT 14
5) L'ENGAGEMENT 15
6) LE TREMPLIN 16

3. MOI, ANIMATEUR VOLONTAIRE 17
A// ÊTRE ANIMATEUR, C'EST 18
→ UN CHOIX 18
→ UN ENGAGEMENT 19
→ ÊTRE RESPONSABLE 19
→ FAIRE PARTIE D'UN GROUPE 19
B// MOI, EN ACTION 20
1) NOS MÉTHODES 22
→ LE PARTAGE D'EXPÉRIENCE 22
→ LA PARTICIPATION ACTIVE 22
→ LA VIE DE GROUPE 22
→ L'ÉVALUATION FORMATIVE 22
2) LA FORMATION 24
→ LA FORMATION ANIJHAN (Animation de Jeunes en situation de Handicap) 24
→ LES FORMATIONS COMPLÉMENTAIRES 24
→ LA FORMATION DE COORDINATEUR 24
→ LA FORMATION DE FORMATEURS 25
3) L'ANIMATION (PLAINES, SÉJOURS, ACTIVITÉS) 26
4) LES PROJETS 28
C// MOI SUR LA PLANÈTE OCARINA 29
1) OCARINA, UN MOUVEMENT PAR ET POUR LES JEUNES 29
2) DES ACTEURS AUTOUR DE MOI 33
3) DES PARTENAIRES 34

4. LEXIQUE 37
5. OUTILS 39
1) OUTILS D'OCARINA 40
2) OUTILS CO-CONSTRUITS AVEC NOS PARTENAIRES 42



OCARINA, TOUTE UNE HISTOIRE

OCARINA, ON PARIE QUE TU REVIENDRAS...

Au fil de ces pages, nous avons souhaité faire comprendre à *Agathe* ce qu'est Ocarina mais surtout ce que c'est « vivre Ocarina ». S'engager dans une organisation de jeunesse, un mouvement, c'est a priori plutôt simple, mais en réalité, qu'est-ce que cela va impliquer pour *Agathe* ? Quelles portes vont s'ouvrir ? A quoi va ressembler le « quotidien de son engagement » ? Quel bagage va-t-elle pouvoir retirer de cette expérience ? Qu'est-ce qu'Ocarina va pouvoir attendre d'elle et bien entendu qu'est-ce qu'Agathe va pouvoir attendre d'Ocarina ?

Souvent, c'est en vivant les choses qu'on les comprend le mieux. Alors, nous, on a tenté à travers ces quelques lignes, de te plonger dans l'univers d'Ocarina et te faire découvrir comment notre mouvement s'intègre dans le secteur de la jeunesse, avec ses spécificités et ses richesses. Grâce à ce Pop-up, on espère te donner toutes les clés pour appréhender la folie d'Ocarina.

Ce document que tu tiens entre tes mains est donc le projet éducatif d'Ocarina : c'est l'ensemble des valeurs et choix de société qu'Ocarina a décidé de suivre et de mener - c'est la manière dont Ocarina a décidé d'accompagner les jeunes qui rejoignent notre mouvement .. et la manière dont on envisage la construction de la société de demain en leur compagnie. Tout un programme ... On t'explique cela plus concrètement au fil des pages avec le soutien d'Agathe et Louis !

« Allez viens Agathe, j'te montre ! »

Ocarina a choisi d'écrire ses publications selon les recommandations orthographiques de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Sans discrimination aucune, nous appliquons donc, pour l'instant, la charte grammaticale de la FWB où le masculin l'emporte.

2. OCARINA, OCARI'QUOI ?

Tu vois dans cette ligne du temps que notre mouvement ne date pas d'hier. Avec ces quelques dates-clés, découvre Ocarina au fil du temps.

1947 Création des cures d'air préventives.

1971 Création du mouvement en asbl.

Publication des statuts au moniteur. Jeunesse & Santé est né et vit son premier Congrès (qui a lieu tous les 5 ans).

1972

1980 Décret OJ. J&S est reconnu dans la catégorie «services».

1987 Les cures d'air deviennent Jeunesse & Santé vacances (2 versants : asbl/ mouvement et service vacances jeunes).

1993 Naissance de l'AniJHan (animation de jeunes en situation de handica) - une sensibilité particulière.

1999 Décret Centres Vacances.

2012 JSV est intégré à J&S asbl.

2016 Congrès et travail sur la réécriture de notre identité.

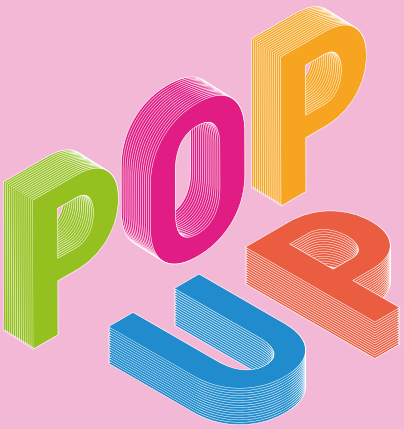
2019 Jeunesse & Santé change de nom et devient Ocarina.

Les Cures d'air étaient un service créé par l'Alliance Nationale des Mutualités Chrétiennes afin de pouvoir offrir des vacances aux enfants et aux jeunes à la sortie de la seconde guerre mondiale. L'idée était de les envoyer à la mer, à la montagne ou dans les Ardennes pour qu'ils puissent se refaire une santé.

Ce sont des animateurs, comme toi, qui se sont regroupés et ont décidé de structurer leur mouvement et leurs actions en une asbl.

Les premiers séjours pour jeunes en situation de handicap ont lieu en 53. Et en 1993, le mouvement décide de consacrer un secteur à part entière à l'animation de ce public, en organisant, cette année-là, la toute première formation AniJHan (Animation de Jeunes en situation de handicap). Depuis toujours, Ocarina a une vision inclusive de l'animation et adapte constamment ses activités pour accueillir tous les enfants et tous les jeunes.

Depuis 1972, Ocarina organise un Congrès qui rassemble tous ses volontaires. Il a lieu tous les 5 ans, c'est un moment inoubliable que tu dois vivre au moins une fois dans ton parcours à Ocarina. Celui de 2016 a été un véritable tournant puisque c'est là qu'on a remis en question la notion de « santé » et tous les fondamentaux qui constituent notre identité. Un travail de 3 ans qui s'est clôturé par un changement de nom.



OCARINA, OCARI'QUOI ?

▼ PLANTONS LE DÉCOR

Organiser des activités comme on le fait à Ocarina, ça ne s'improvise pas. Pour nous aider et guider nos actions, nous pouvons compter sur le cadre légal dans lequel on évolue. Ce cadre se traduit en décrets, qui dépendent des ministres de l'enfance et de la jeunesse de la Fédération Wallonie-Bruxelles. En lisant les quelques lignes ci-dessous, tu vas tout de suite comprendre nos missions et la manière dont on veut les mettre en place concrètement.

➤ **Notre décret OJ :** Ocarina est agréé en tant qu'**Organisation de Jeunesse**. Cet agrément, valable 4 ans, définit notre cadre d'activités (dans un décret) et les soutient grâce à l'octroi de subsides. Ce décret qui reprend nos obligations en termes de public, missions...

Mais sais-tu ce qu'est une Organisation de jeunesse ? Tout simplement une association volontaire de jeunesse. Comme le souligne le décret OJ, elle s'adresse aux jeunes de **moins de 30 ans** et contribue au développement de leurs responsabilités et de leurs aptitudes personnelles. Leur objectif est d'accompagner des jeunes pour qu'ils deviennent des **citoyens responsables, actifs, critiques et solidaires (CRACS) au sein de la société**. Les activités sont ainsi organisées **par et pour les jeunes**.

? LE SAVAIS-TU ?

C'est notamment en lien avec cet agrément, qu'Ocarina, via notre CA (Conseil d'Administration, on t'explique ça plus loin) , se donne des ambitions à réaliser dans les 4 ans ainsi que des moyens pour y parvenir en rédigeant un plan quadriennal. Ensemble, volontaires et collaborateurs d'Ocarina choisissent les grandes thématiques qu'ils vont développer durant les 4 années à venir.

➤ **Notre décret CDV :** Ocarina est agréée en tant que **Centre de Vacances** pour les séjours et les plaines. Cette reconnaissance définit dans un décret un cadre pour l'organisation de ces activités, avec par exemple des normes d'encadrement à nos activités, un code de qualité de l'accueil, ...

Les centres de vacances ont pour mission de contribuer à l'encadrement, l'éducation et l'épanouissement des enfants pendant les périodes de congés scolaires. A travers le développement physique, la créativité, l'intégration sociale et l'apprentissage de la citoyenneté et de la participation.

? LE SAVAIS-TU ?

Chaque régionale dispose d'un agrément pour ses plaines mais l'ensemble du mouvement dispose d'un seul et même agrément pour les séjours.

➤ **Notre habilitation OF :** Ocarina est également habilité en tant qu'**Organisme de Formation** pour les animateurs ainsi que pour les coordinateurs de Centre de Vacances.

? LE SAVAIS-TU ?

C'est dans un arrêté relatif aux organismes de formation que sont définis les contenus qui doivent se trouver dans nos formations !

Ocarina est une organisation de jeunesse. Plus encore, un mouvement engagé, enthousiaste, porté par des milliers de volontaires passionnés qui s'attachent, chaque jour, au bien-être de chacun et à l'épanouissement des tous. A travers des vacances aussi épanouissantes qu'inoubliables. A travers le meilleur programme de formations d'animateurs. A travers des actions de sensibilisation et de promotion à la santé.

1. MISSION

Tu te demandes peut-être à quoi sert Ocarina ? Notre mission découle directement des cadres dans lesquels nous évoluons. Tu l'as lu juste avant, notre asbl est reconnue par plusieurs décrets, agréments, habilitations. Ce sont eux qui nous ont permis de spécifier notre mission, notre rôle, tant au sein de la société, qu'envers l'individu, le jeune, toi.

Ocarina a pour mission de former des CRACS (citoyens responsables, actifs, critiques et solidaires) grâce à des activités bien encadrées. A travers nos 6 clés et nos valeurs d'ouverture, de solidarité et de bienveillance, Ocarina veut faire émerger des espaces de liberté, de rencontre, de participation et faire vivre des expériences aussi fun qu'enrichissantes.

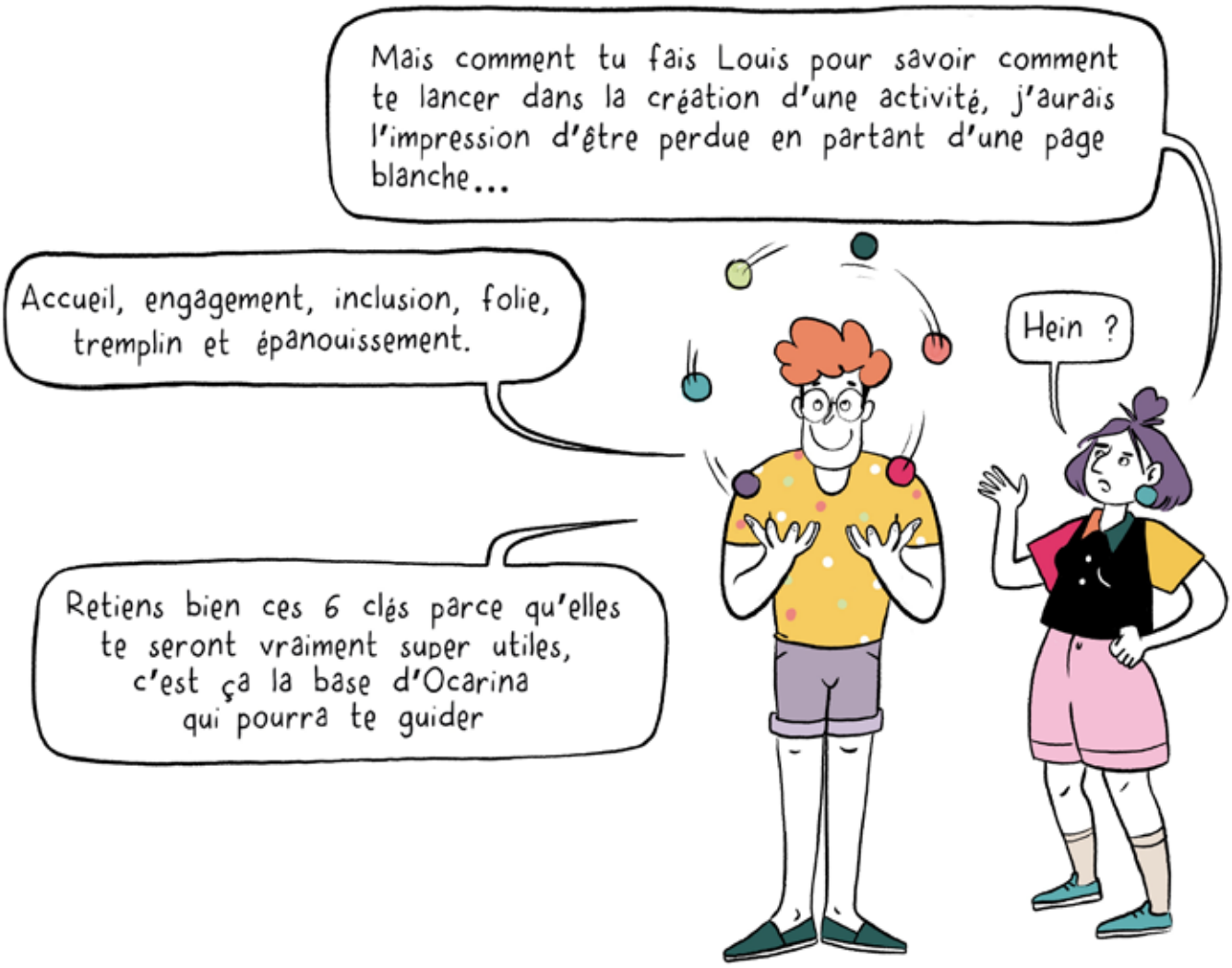
Et dans la mise en place de cette mission, Ocarina a décidé d'être ambitieux. Notre rôle, notre vision, l'impact que nous voulons avoir en tant que mouvement et organisation de jeunesse, est double. Nous voulons agir :

- **Au regard de la société :** par son projet, ses actions, ses valeurs, Ocarina participe à la construction d'une société plus amusante, démocratique, accessible, innovante, solidaire, respectueuse de l'environnement, authentique, critique et enthousiaste pour la jeunesse. Pour prendre part à la construction de cette société, nous partons, entre autres, des missions que nous poursuivons au regard de chaque individu.

- **Au regard de l'individu :** pour former des CRACS, nous voulons permettre à chaque jeune, chaque volontaire de suivre un chemin personnel dans son investissement. Ocarina permet au jeune, au participant, d'expérimenter différentes valeurs et compétences, en développant un projet d'accueil pour chaque tranche d'âge. Ocarina permet au participant comme au volontaire de se développer (sens de l'humour, créativité, bienveillance...) en lui apportant amitiés, expérience humaine, lieux d'épanouissement...

Comme tout volontaire à Ocarina, c'est par et grâce à toi que le mouvement vit et évolue.

▼ LE BIEN-ÊTRE, LA SPÉCIFICITÉ PÉDAGOGIQUE D'OCARINA



Tu l'as compris, apprentissage, méthodes et évaluation font partie du quotidien d'Ocarina. Si une de nos missions prioritaires est de former des CRACS, la manière dont nous le faisons concrètement, sur le terrain, est particulière à notre mouvement. C'est ce qu'on appelle notre pédagogie. Et s'il y a un mot d'ordre qui guide la pédagogie de nos projets et de nos actions c'est le bien-être.

Tu te dis peut-être que les plaines, les séjours et les formations sont éloignés de la santé, et pourtant... Les loisirs sont essentiels au développement de l'enfant et du jeune. A Ocarina, tu verras que le bien-être ce n'est pas juste être en bonne santé, c'est aussi développer la **folie, l'inclusion, l'épanouissement, l'accueil, l'engagement** et vivre chaque activité, chaque moment comme un **tremplin** pour l'avenir. Tout, absolument tout ce que tu vivras à Ocarina sera pensé, construit, créé à travers ces 6 clés, pour garantir le bien-être et le développement de chacun. Le projet pédagogique de ta régionale, ton projet d'animation de plaine, le plan de formation d'animateur, les lieux de participation (cellules, conseil d'administration, comité régional...) et même les temps de retrouvailles entre animateurs!

2. OCARINA, OCARI'QUOI ?

1) LA FOLIE

Ton aventure à Ocarina se vit avant tout à travers l'amusement dans un univers, un thème et un décor uniques. Le **rire** (le fou-rire !) bienveillant et le **plaisir** sont les moteurs de ton animation. Par le **jeu**, les enfants et les jeunes que tu animes pourront vivre des moments extraordinaires dans un monde **imaginaire**. La folie c'est ce petit quelque chose en plus, qui rend l'expérience d'Ocarina unique.

LA **FOLIE**, EN QUELQUES MOTS, C'EST...

L'IMAGINAIRE

Lorsque tu plonges dans l'imaginaire, tu sors du quotidien et tu te laisses porter par une histoire, un décor et des personnages surprenants. L'enfant que tu animes - ou le volontaire que tu es - peut **lâcher prise** et vivre le moment présent.

LE PLAISIR

Le jeu et la découverte répondent avant tout à un objectif de plaisir. **S'amuser**, rire, garder de bons **souvenirs** et avoir envie de revenir sont les signes d'une activité réussie.

Les nombreuses **amitiés** qui se tissent à Ocarina, participent à ce plaisir.

LE JEU

A Ocarina, une grande **créativité** est déployée dans chaque animation pour permettre aux enfants et aux jeunes de vivre des moments extraordinaires. Basé avant tout sur la **coopération**, le jeu est un moment où l'enfant est en **relation** avec l'autre et participe à un **but commun**.

LE RIRE

A Ocarina, le rire est central! Dans ton parcours, Ocarina veillera à rechercher, provoquer, communiquer des moments de **joie** et à égayer tes temps vie et ceux des enfants et des jeunes que tu accueilles. Rire (de manière bienveillante) est prétexte à **l'échange**, au **partage** et au développement d'une relation de **confiance**. L'ambiance, la bonne humeur et le fun permettent de vivre des moments simples, uniques... et gravés pour longtemps.

2) L'INCLUSION

A travers son activité, Ocarina favorise, dès l'accueil, le lien social, le réseau, **le vivre ensemble**, la rencontre interculturelle, l'entraide et **la solidarité**.

Ocarina reconnait à chacun le droit d'avoir une place en son sein, de faire valoir ses talents, ses capacités, son énergie, ses idées, sa place... sans jugement ni discrimination. L'inclusion est, pour nous, la capacité du mouvement à accueillir chaque individu et à adapter chacune de nos activités afin que toute personne puisse participer aux projets communs.

Pour y arriver, Ocarina prend en compte les facteurs extérieurs ainsi que les spécificités de chacun pouvant entraver ou favoriser la participation aux activités. Ocarina c'est donc un mouvement qui :

- ➔ Accueille tout le monde[1]
- ➔ Donne une place à chacun
- ➔ Met en place un projet d'animation co-construit
- ➔ Permet à chacun de faire valoir des talents, ses capacités, son énergie, ses idées, sa place...
- ➔ Adapte en permanence ses activités en fonction des facteurs extérieurs et des spécificités de chacun

[1] *Ocarina met tout en place pour offrir un accueil de qualité à chaque individu. Toutefois, Ocarina se réserve le droit de refuser une inscription si les conditions d'accueil (staff, lieu, etc.) ne permettaient pas de garantir le bien-être du participant.*

2. OCARINA, OCARI'QUOI ?

Dans un cadre respectueux et bienveillant, avec une réelle volonté d'ouverture et de permettre des « vacances pour tous » et donc des « vacances pour chacun », chaque enfant et chaque jeune trouve sa place. Au-delà d'un projet inclusif, Ocarina souhaite garder une spécificité : les séjours et activités AniJHan (Animation de Jeunes en situation de Handicap). Ces activités, sont, depuis toujours, une force du mouvement. La spécificité AniJHan, c'est permettre à un public en situation de handicap de partir en vacances dans des lieux adaptés, avec des animateurs formés et de vivre des activités fun, en groupe, dans un cadre bienveillant et sécurisant.

La remise en question, l'innovation et les partenariats sont des leviers que nous mettons en place pour tendre toujours plus vers l'inclusion.

L'INCLUSION, EN QUELQUES MOTS, C'EST...

LE VIVRE-ENSEMBLE

Au travers de la vie et de la **dynamique de groupe**, nous favorisons le vivre-ensemble. Nous encourageons les enfants et les jeunes à aller à la **rencontre de l'autre**, à tisser des liens, à **communiquer**. Vivre en groupe, c'est partager des moments formels et informels dans un souci **d'écoute** de l'autre, de sa parole comme de ses besoins. Les jeunes expérimentent, vivent, agissent ensemble et par là, renforcent les liens et le sentiment d'appartenance au groupe et à la société en général.

En tant que volontaire, tu soutiens cette dynamique de groupe. Respect, ouverture, tolérance, coopération sont des valeurs qui te guideront dans la création de tes activités. Afin que chacun se sente en **sécurité** dans le groupe, tu veilleras à coconstruire avec les participants un cadre bientraitant (détaillé dans la clé « épanouissement »).

Le groupe en tant que tel apporte une réelle plus-value à chaque individu. Il est le moyen et le cœur de nos actions.

LA SOLIDARITÉ

La force de chacun fait la force de tous. Grâce au vivre-ensemble, les membres du groupe apprennent à se connaitre, à prendre conscience et à **mutualiser** les forces et difficultés de chacun, favorisant ainsi **l'entraide** et la solidarité. La solidarité du groupe, c'est prendre chacun dans son individualité, c'est également penser et adapter les activités pour que l'entièreté du groupe puisse y participer.

Les séjours AniJHan et inclusifs, l'intervention BIM2 dans le coût des séjours, l'accessibilité financière et géographique de nos activités, les partenariats, les parrainages en séjours... sont autant de manières de faire vivre la solidarité à Ocarina. Parce que la solidarité, c'est bon pour la santé! Les activités proposées, de par leur diversité, permettent à chacun de progresser en fonction de ses talents et de ses besoins. L'esprit d'équipe est, pour ce faire, un des principaux piliers de notre animation. L'importance du groupe est primordiale, celui-ci évolue tout au long de l'activité grâce à l'apport de chacun.

L'ACCUEIL

Ocarina accueille **tout le monde** et donne **une place à chacun**. Chaque individu est pris en considération dans sa globalité, Ocarina lui reconnait le droit de faire valoir ses talents, ses capacités, son énergie, ses idées, sa place sans discrimination. La **connaissance** de chaque enfant et **l'adaptation** à son rythme, ses besoins et sa personnalité est la base de l'accueil. En tant que volontaire tu y es formé. Ce qui fait que tout enfant ou tout jeune qui arrive à Ocarina se sente tout de suite le bienvenu.

Être accueilli dans le groupe c'est se sentir **accepté** et **valorisé** et donc se sentir exister au sein de celui-ci. Chaque activité, chaque jeu, chaque début de journée est un moment où l'accueil est remis au centre (rituels, jeux de présentation, de connaissance, découverte de l'autre,...).

Notre objectif est ainsi de donner envie à chacun d'accueillir l'autre à son tour.

[2] *Bénéficiaire de l'Intervention Majorée.*

3) L'ACCUEIL

Au sein d'Ocarina, une attention particulière est portée à chaque participant. Prendre en compte son histoire, ses habitudes, ses **modes de vie** et ses **besoins** permet d'adapter l'accueil pour qu'il y trouve sa place.

Lorsque tu reconnais et respectes l'enfant, le jeune dans son individualité, tu favorises **l'estime de soi** et tu reconnais ses ressources et compétences, riches pour le groupe. Lorsque tu portes cette attention, tu permets à chacun de **se réaliser** pleinement à Ocarina et en dehors.

L'ACCUEIL, EN QUELQUES MOTS, C'EST...

L'ESTIME DE SOI

Soutien, encouragement, tolérance dans un cadre bienveillant donnent envie à l'enfant de se réaliser, de mieux se connaitre, de s'accepter, de s'aimer et se respecter. Les **émotions** jouent un rôle important dans cette construction. C'est pourquoi tristesse, joie, colère... sont accueillies et écoutées. L'accueil des émotions permet d'accompagner l'enfant dans sa connaissance de lui-même et de lui donner des outils pour croire en lui et en ses capacités.

LA RELATION DE CONFIANCE

La relation, entre l'enfant et l'animateur et entre l'animateur et le parent, est construite dès les premières minutes, par un moment **d'accueil chaleureux** et posé. **Echange, écoute, respect,** confiance sont là pour que chacun se sente bien avec soi et les autres.

Des lieux d'expression formels (évaluation, groupe cocoon, etc.) et informels (écoute, dialogue, etc.) permettent à chacun d'exprimer ses sentiments, ses ressentis, ses besoins et permettent à chacun d'être entendu. Le parent a une place centrale dans ce moment d'accueil. Il est considéré comme un **partenaire**, pour le bien-être de l'enfant.

LES BESOINS ET LES MODES DE VIE

Chaque enfant, chaque jeune est **unique**. Son histoire, son environnement, ses relations sociales font de lui un être à part entière. Si tu es à **l'écoute** de ses besoins, de ses rythmes, de ses habitudes, il se sentira en **sécurité** pour participer aux activités et être lui-même.

LA RÉALISATION DE SOI

Dans l'échange, le partage, les expériences, l'enfant va affiner son **identité** et trouver sa place dans le groupe. Au travers d'activités diversifiées, il affine ses centres d'intérêts, développe ses compétences, **s'ouvre au monde**... Un tremplin pour se réaliser.

Pour atteindre cet objectif, un grand travail est mené sur la dynamique de groupe pour créer ensemble un **climat serein** et propice à chacun dans sa réalisation.

4) L'ÉPANOUISSEMENT

En accueillant les enfants dans des lieux agréables, adaptés et sécurisés ; en apportant une attention au rythme, à l'hygiène et à l'alimentation ; en coconstruisant avec les enfants et jeunes des règles de vie communes et en adoptant une attitude écoresponsable pour le lieu d'accueil et la planète, Ocarina crée des **milieux favorables** qui permettent l'épanouissement de chacun. Lorsque tu crées un cadre bientraitant sécurisant en activités, l'enfant et le jeune peuvent être eux-mêmes.

L'ÉPANOUISSEMENT, EN QUELQUES MOTS, C'EST...

LE LIEU DE VIE

Le choix du lieu d'activité est primordial pour la **sécurité** et la **santé** de l'enfant. Il est choisi en fonction des besoins spécifiques du groupe pour que chaque enfant y trouve sa place et se sente accueilli. Espace de repas calme et lumineux, chambres spécieuses et aérées, sanitaires propres et aux normes, espaces extérieurs verts et sécurisés ainsi que des espaces « cocoon » de détente, le tout dans une **ambiance chaleureuse** et un **cadre harmonieux**. Rien n'est oublié pour permettre de faire du lien entre notre vision du bien-être et le lieu dans lequel se vivront nos activités.

L'ÉCOLOGIE

L'environnement et la **santé** ont un lien direct qui n'est plus à démontrer. C'est pourquoi tous les acteurs d'Ocarina (travailleurs, volontaires, participants) réfléchissent et agissent ensemble pour réduire leur empreinte écologique (zéro déchet, mobilité, alimentation durable, goodies durables...). Une **démarche citoyenne** pour des CRACS en devenir. Au-delà des petits gestes, le respect de l'environnement passe aussi par une reconnexion à la **nature**. Nous veillons particulièrement à choisir des endroits tournés vers l'extérieur pour vivre nos activités au grand air et profiter de ses bienfaits.

L'HYGIÈNE

Prendre **soin de soi**, adopter les **réflexes santé**, se respecter soi et respecter le groupe... l'hygiène fait partie du quotidien. Dans des animations ludiques, en musique, par thème, les moments Wash-Wash se font dans la bonne humeur et dans le **respect** de chacun.

LE CADRE BIENTRAITANT

Au-delà du lieu, les **règles** de vivre-ensemble influencent le bien-être des enfants et des animateurs. Ces règles sont **discutées ensemble**, en faisant le tour des lieux ou **coconstruites** en début d'activité ou même de réunion. C'est ainsi qu'est mis en place un Cadre Bientraitant, la base qui permettra à l'enfant de se sentir en sécurité, bien encadré et acteur de son lieu de vie.

L'ALIMENTATION

Goûter, cuisiner, manger, partager, imaginer font partie de l'éducation au **goût** et à l'alimentation. Véritable défi de société, c'est dans une approche ludique, préventive et positive que **l'alimentation saine** est abordée en animation, en séjour, en formation ou en 5ème repas. Au-delà du menu équilibré, une réflexion est menée sur l'équilibre de la **planète**. Manger local, de saison, sans déchets, bio ou équitable sont des réflexions présentes au sein du mouvement, qui participent à la santé globale.

LA GESTION DE SOINS

De la préparation de la pharmacie à la désignation d'un responsable de soins, de l'installation d'un local d'infirmerie à l'attention portée à chaque **fiche santé**, de la casquette à la crème solaire... la gestion de soins recouvre tant la **prévention** que les **soins** et le **suivi** de ces soins. Rien n'est laissé au hasard. Enfants, parents, animateurs, responsables, médecins, etc. forment un partenariat pour une **prise en charge globale** et efficace. Cette attention spécifique permet à chacun de participer aux activités Ocarina dans de bonnes conditions.

5) L'ENGAGEMENT

L'enfant et le jeune sont de vrais **acteurs** au sein d'Ocarina. Qu'ils participent à une plaine ou à un séjour, qu'ils l'animent ou le coordonnent, ou encore qu'ils soient mandataires d'une instance, chacun, individuellement est mis au cœur des processus de décisions. Par ces différents biais, le participant se familiarise avec la responsabilisation et la participation. Mettre en place les conditions pour que chaque jeune puisse se construire en tant que CRACS est bien la mission d'Ocarina. Ces compétences fondamentales permettent au jeune de s'inscrire en tant que citoyen au sein de la société.

L'ENGAGEMENT, EN QUELQUES MOTS, C'EST...

CITOYEN

Dans chacune des activités d'Ocarina (plaines, formations, instances, etc.) nous visons à **outiller** et **accompagner** les jeunes pour devenir des citoyens de la société « Responsables », « Actifs », « Critiques » et « Solidaires ». Ces compétences fondamentales soutiennent le développement de chaque individu et par là, la construction d'une **société plus juste**. Une activité ZD, une sortie culturelle, la co-construction du cadre bientraitant et le respect de celui-ci, sont autant d'activités où chacun exerce son sens citoyen.

Respect, ouverture, bienveillance, tolérance envers l'individu, le groupe et l'environnement vont être des guides pour le développement de chaque citoyen en herbe.

Notre champ d'action repose sur un esprit de **démocratie** où **l'engagement** a une grande place.

CRITIQUE

Ocarina permet **l'expression** des idées de chacun, le **débat** sur des thèmes de société, les discussions autour de la création d'un séjour. Cet exercice de discussion, de positionnement et d'argumentation favorise **l'esprit critique** du jeune. Être curieux, se faire un avis et partager ses idées, que l'on soit enfant ou jeune, permet de penser et agir de façon positive et constructive.

SOLIDAIRE

L'accueil de tous est une valeur centrale à Ocarina. La solidarité permet **l'entraide**. Les séjours AniJHan et inclusifs, l'intervention BIM dans le coût des séjours, les partenariats, les parrainages en séjours... sont autant de manières de faire vivre la solidarité à Ocarina. Parce que la solidarité, c'est bon pour la santé!

RESPONSABLE

Le mouvement vit grâce à ses volontaires. Ils sont au cœur des processus de décision et sont indispensables à son bon fonctionnement. Dans son parcours, le volontaire se familiarise avec la responsabilisation et la **participation**. Ocarina favorise la **prise d'initiative** et défend **l'autonomie** de chacun. Au sein d'un cadre bientraitant clair et coconstruit avec le jeune ou le participant, celui-ci peut oser prendre des responsabilités à partir de qui il est.

Bref, à Ocarina, quels que soient ses envies, besoins, capacités, chacun peut s'investir à sa manière (animateur, formateur, responsable, mandataire, ou encore créateur d'idées, ambianceur, intendant...) et apprendre à **grandir**, simplement!

ACTIF

Être « actif », c'est **s'engager** dans un projet, dans un groupe ou un mouvement qui agit pour mieux vivre ensemble. Ocarina en est un bon exemple. Par des petits gestes, le jeune peut être un citoyen actif: s'engager dans du volontariat, faire un débat de société entre amis, ramener une question en CA, signer une pétition, consommer local, faire de l'animation inclusive... Les participants sont aussi acteurs de leurs activités: co-construction des règles de vie, évaluation des activités qu'ils vivent et libre expression de chacun en sont quelques exemples. Nous encourageons chez chacun **l'audace**, **le dépassement de soi** et la **prise de parole**.

6) LE TREMPLIN

Par la découverte du lieu de séjour, par l'animation, le jeu... Le participant ouvre son horizon. Il apprend et s'adapte à d'autres manières de vivre ensemble, d'autres rythmes et milieux de vie. Ces **expériences** favorisent/stimulent le développement d'une nouvelle palette de **compétences**. Cet apprentissage au quotidien prépare l'enfant à affronter les différentes étapes de la vie, à s'adapter et poser des choix pour son bien-être. La **créativité** utilisée dans nos activités est au service de ce vécu enrichissant. Ocarina favorise la mise en **projet** du jeune. Par la pédagogie de l'essai-erreur encadré, par l'autoévaluation et la remise en question, le jeune évolue, valorise ses actions et peut observer son évolution. Il y a un avant et un après Ocarina.

LE TREMPLIN, EN QUELQUES MOTS, C'EST...

LA CRÉATIVITÉ

La créativité c'est se **décaler** de la réalité et développer un **autre regard** sur le monde. De la confection des décors à la trame de l'histoire en passant par les personnages dotés de déguisements incroyables, la créativité des animateurs est sans limite et fait **rêver** chaque fois un peu plus les enfants. Créer un monde imaginaire en tant qu'animateur ou apprendre les codes de ce nouveau monde, pour l'enfant c'est développer sa palette créative. Bricolages, décorum, immersion nature, peinture, histoires, jeux... sont autant de possibilités pour l'enfant, de créer ou de nourrir sa créativité.

LA MISE EN PROJET

Un séjour, une plaine, une formation ou la vie de mouvement sont des **moments de qualité**, car chacun a été pensé et construit de manière globale, dans un **projet** d'animation cohérent. Le projet permet d'établir un fil rouge que les volontaires et participants vont vivre et faire-vivre (plaine zéro déchet en suivant le héros Kursbluk, séjour cuistot autour de l'alimentation locale...). Chaque initiative, chaque nouvelle idée ou projet a sa place à Ocarina et le volontaire ou le participant sera **accompagné** afin de pouvoir le concrétiser.

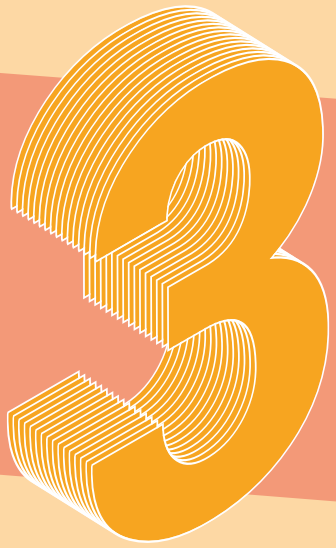
Pour le volontaire, se lancer dans un projet, c'est identifier les **objectifs**, définir les **moyens d'action**, **planifier** son action, et **l'évaluer**. Que ce soit dans des projets d'animation ou en dehors: validation des comptes de l'asbl, création d'outils pédagogiques, rédaction de documents cadres, par exemple.

L'EXPÉRIMENTATION ET LE DÉPASSEMENT

En vivant une activité d'Ocarina et en sortant du quotidien, l'enfant, le jeune est confronté, expérimente de nouvelles situations (organisation d'un séjour, parcours dans les bois, vie de groupe...). Dans le cadre bienveillant d'Ocarina, il pourra **oser**, **tester**, **se dépasser**, sortir de sa zone de confort et trouver les ressources pour **s'adapter** à ce nouvel environnement.

LES COMPÉTENCES

Par la participation à une activité ou par l'organisation de celle-ci, l'enfant, le jeune, rencontre de nombreuses situations. L'occasion pour chacun d'étoffer sa palette de compétences basées sur des **savoirs être** et **savoirs faire** (prise de décisions, habileté dans les relations, résolution de problèmes, communication, gestion des émotions, etc.). Ces **apprentissages** sont autant de manières de contribuer à une société plus **humaine** et plus riche.



MOI, ANIMATEUR VOLONTAIRE

▼ ÊTRE ANIMATEUR, C'EST...

UN CHOIX

Tu deviendras animateur à Ocarina si tu en fais le choix, si tu en as envie. Ta motivation est essentielle. Tu dois avoir envie d'animer des enfants, de rencontrer de nouvelles personnes, de t'impliquer dans des nouveaux projets, de te former, de prendre part au projet d'Ocarina.

Être animateur à Ocarina c'est aussi partager les valeurs du mouvement, notre projet de société et être prêt à les faire vivre à travers les actions que tu mettras en place. Notre mouvement est un lieu d'échanges, de sourires, de confiance, de rires, de projets, d'engagement, de prise de responsabilités, d'ouverture, d'animation, d'amitiés, et c'est tout cela que nous souhaitons partager avec toi.

UN ENGAGEMENT

Tu as fait le choix d'entamer ta formation, c'est ton premier engagement et tu verras que bien d'autres vont en découler par la suite. Ce premier pas, c'est **s'engager pour soi, pour les jeunes, pour la société**. Ocarina est un mouvement qui existe pour les animateurs et à travers eux. Ce sont les animateurs qui, au jour le jour et au fil de leurs envies, le façonnent et se l'approprient en étant accompagnés par leurs permanents.

En tant que volontaire, tu peux t'engager dans pleins de projets/actions/lieux différents. A toi de choisir où tu as envie de t'impliquer et le temps que tu souhaites consacrer à ton investissement. Ton panel de possibilités d'investissement s'élargira aussi avec ta connaissance du mouvement. Nous te faisons confiance et comptons sur toi pour que tu respectes les engagements que tu prends. C'est ça aussi être responsable. Tu ne pourras pas t'investir dans tout, il faudra parfois faire des choix et trouver un juste équilibre entre les différentes activités de ta vie.

ÊTRE RESPONSABLE

Tu auras la responsabilité d'enfants et de jeunes que des parents te confieront. Pas de panique, la formation que tu reçois t'apprend toutes les ficelles pour pouvoir t'occuper d'eux en toute bienveillance et bientraitance. A Ocarina, nous voulons constamment t'outiller pour que tu puisses proposer des activités de qualité, en toute sécurité.

Être animateur c'est aussi **contribuer à l'éducation** de l'enfant, du jeune. C'est une confiance que les parents nous accordent et nous avons à cœur de pouvoir aider l'enfant, le jeune à grandir et s'épanouir.

FAIRE PARTIE D'UN GROUPE

Dès ton arrivée, tu rencontreras d'autres nouveaux animateurs, mais aussi des plus anciens. A Ocarina, nous formons une **grande famille**. La vie en collectivité est primordiale dans notre mouvement, tant avec les enfants, qu'entre animateurs. Et pour que cette vie de groupe se déroule dans un cadre serein et bienveillant, nous attendons de toi, et de chacun des participants et/ou volontaires de faire preuve de: respect, écoute de soi et des autres, tolérance, ouverture à l'autre et solidarité. Ces attitudes sont essentielles et, au travers de tout ce que nous mettons en place à Ocarina, nous les transmettons, les véhiculons et les faisons vivre aux enfants et aux jeunes, comme aux animateurs.

> **A ton arrivée dans le mouvement, c'est comme si tu débutais avec un sac à dos dans lequel se trouve tout que tu as déjà appris et vécu jusque-là. A Ocarina, nous te proposons de continuer à remplir ton sac dos avec une multitude d'expériences et compétences supplémentaires. Nous pouvons t'assurer que le chemin que tu vas parcourir à nos côtés, aux côtés des enfants que tu vas animer et même leurs parents, aux côtés des autres animateurs, aux côtés des permanents, te fera grandir et que ton sac à dos te sera vraiment utile tout au long de ta vie !**

▼ MOI, EN ACTION

Maintenant que le décor est planté, et que tu y vois un peu plus clair dans le cœur du projet et l'ADN d'Ocarina, tu te demandes sans doute comment, **concrètement**, tu peux participer et t'impliquer dans le mouvement.

Sache qu'il existe sans doute autant de parcours différents que d'animateurs: libre à chacun de s'investir à sa manière, de consacrer le temps qu'il souhaite à tel projet ou telle activité. Certains nous quitteront sans doute après avoir obtenu leur brevet, tandis que d'autres seront actifs dans leur régionale pendant de longues années. D'autres encore seront à l'initiative d'un projet qui leur tient à cœur et passeront ensuite le relais à d'autres.

En bref, chacun s'y retrouve en fonction de ses envies et de ses disponibilités du moment!

Comme expliqué en introduction de ce document, ce Pop-up est le **projet éducatif** d'Ocarina. Pour mener à bien nos actions, nous ne pouvons pas nous contenter de cela; il est important que nous allions encore plus loin .. encore plus près du terrain.

A Ocarina, nous disposons de 14 projets pédagogiques puisque nous regroupons 14 régionales: ils définissent les visées pédagogiques et les choix méthodologiques qui permettent à nos régionales de mettre en œuvre le projet éducatif – le Pop-up. Le projet pédagogique précise les objectifs spécifiques par rapport à l'accueil des jeunes dans le cadre de nos activités et les moyens pour les atteindre

Concrètement ... **le projet péda régional** c'est expliquer comment, à Ocarina Liège ou Ocarina Mouscron, les volontaires et leurs permanents ont décidé de mettre en place nos 6 clés à travers leurs animations.

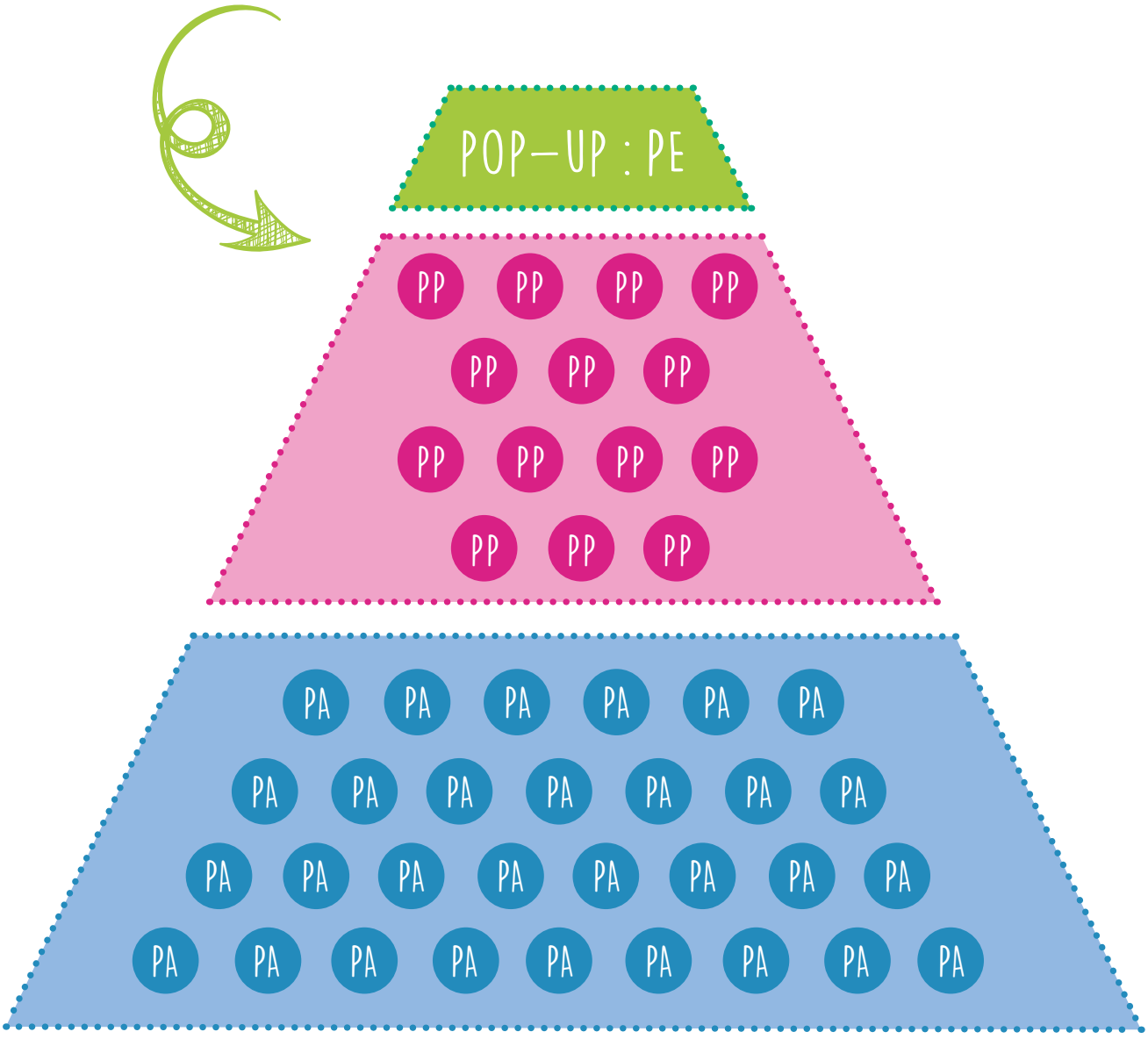
Ce n'est pas tout ...

Ocarina peut aussi compter sur un dernier document de référence: le **projet d'animation**. Il définit les objectifs que chaque staff a choisi de mettre en place. Ces objectifs sont bien entendus basés sur le contenu du projet éducatif - Le Pop-up - ainsi que sur le projet pédagogique régional. Le projet d'animation c'est donc une traduction des objectifs et des moyens généraux en une organisation concrète. Chaque plaine et chaque séjour doivent donc construire leur projet d'animation.

ON RÉCAPITULE ?

A Ocarina on retrouve :

➔ Un projet éducatif (PE) : le Pop-Up
➔ 14 projets pédagogiques (PP)
➔ Et autant de projets d'animations (PA) que de plaines et de séjours



Chaque staff poursuit les mêmes finalités, les mêmes objectifs généraux en lien avec le projet éducatif et le projet pédagogique ... mais il a la liberté de les décliner dans son projet d'animation. Cela assure une cohérence au mouvement.

1) NOS MÉTHODES

À Ocarina, la formation d'animateur est LA porte d'entrée pour remplir notre mission et faire de toi un Citoyen Responsable Actif Critique et Solidaire. C'est grâce aux multiples méthodes que nous mettons en place que tu vas découvrir, expérimenter et évoluer. Et tu te rendras vite compte qu'un tas de moments informels te permettront aussi d'apprendre et de remplir ton sac à dos.

LE PARTAGE D'EXPÉRIENCE

La richesse de la formation à Ocarina, c'est d'avoir des formateurs qui ont fait leur parcours dans le mouvement. Ce sont des jeunes, comme toi, qui ont commencé leur formation à Ocarina et ont cumulé des heures d'expérience en plaines et en séjours.

Ce sont les formateurs qui construisent la formation d'animateurs, sur base du plan A (A comme animateur, il existe aussi un plan R pour la formation de coordinateur responsable). Il s'agit d'un document commun qui liste toutes les compétences qu'un animateur breveté doit avoir acquis à la fin de son parcours de formation. Chaque staff de formateurs s'approprie aussi, à sa manière, ce référentiel, en fonction des spécificités de sa régionale.

La formation est sans cesse remise en question et renouvelée, pour coller un maximum à nos **réalités de terrain**. Un terrain que les formateurs connaissent bien et dont ils vont s'inspirer dans les formations, en partageant leurs expériences et illustrer un maximum leurs propos théoriques.

Le partage de pratiques et d'expériences est monnaie courante à Ocarina. Et si tu participes à une formation ou une activité interrégionale, tu échangeras et tu t'inspireras du parcours des autres, parfois même sans t'en rendre compte.

LA PARTICIPATION ACTIVE

Durant tout ton parcours à Ocarina, tu seras acteur de ton apprentissage. Nous privilégions une **pédagogie de l'essai – erreur** et nous estimons que l'erreur est formative. Pour cela, nous questionnons systématiquement nos pratiques, nous réévaluons nos formations et animations, en expérimentant nos actions sur le terrain. C'est pourquoi nous valorisons autant le processus de formation et l'évolution de l'animateur que les résultats.

Par cette pédagogie, nous souhaitons mettre en valeur les forces de chacun et permettre aux plus expérimentés de soutenir les plus jeunes en leur transmettant leur expérience. Chacun a une place à part entière au sein du groupe et de nombreux moments d'échanges sont mis en place afin que chacun puisse s'impliquer à sa manière, selon son chemin.

LA VIE DE GROUPE

Vivre et évoluer en groupe participe évidemment à ton apprentissage. Là où tu penses peut-être qu'il ne s'agit que de moments fun entre animateurs qui passent une semaine ensemble, tu continues à expérimenter et te développer.

Apprendre à s'écouter, à **vivre ensemble**, à construire un projet avec tout un staff, à se répartir des tâches, à communiquer, à s'entraider… sont autant de compétences que tu développeras au fil de ton aventure à Ocarina.

L'ÉVALUATION FORMATIVE

Tu l'as compris, une des forces d'Ocarina est d'être toujours en évolution. Qu'il s'agisse d'un module de formation, d'une animation en plaine ou d'un projet entre animateurs, nous sommes dans un **processus constant d'évaluation**, ce qui nous permet de nous remettre en question et d'évoluer.

Si le mot « évaluation » t'évoque de mauvais souvenirs ou te rappelle un vocabulaire un peu scolaire, sache qu'à Ocarina, nous voyons l'évaluation comme **un moment positif et formatif**. L'évaluation nous permet d'évoluer, de revoir, d'adapter, de réajuster nos fonctionnements. Elle doit permettre à chacun de trouver des pistes pour améliorer ses pratiques. Tu vas vivre de nombreux moments d'évaluation (pendant ta formation et tes stages pratiques, avec les enfants pour évaluer ton animation, avec ton staff pour évaluer votre projet de plaine…) et sous différentes formes (auto-évaluation, évaluation formelle, informelle…).

Quels que soient le contexte, l'objectif ou le moment, l'évaluation à Ocarina se déroule toujours en toute bienveillance.

Ces notions ne te parlent peut-être pas encore pour le moment, mais tu verras qu'elles te seront utiles bien au-delà de l'univers d'Ocarina !

2) LA FORMATION

Dès 16 ans, les portes de l'animation s'ouvrent à toi grâce à la **formation d'animateur**.

Étalée sur 2 ans, cette formation te permettra d'apprendre les bases afin de proposer des animations de qualité, en fonction du public animé. Elle te permettra aussi de découvrir la vie de staff, ou encore de développer ta créativité et ton sens critique. La clôture et l'acquisition de l'ensemble des compétences pour devenir animateur te permettent d'obtenir le brevet d'animateur de centres de vacances (certifié par la Fédération Wallonie-Bruxelles). Mais tu t'apercevras bien vite que cette expérience t'apportera bien plus que ça !

A Ocarina, la formation (d'animateur, mais également toutes celles citées ci-dessous) **fait sens avec le terrain** : les formateurs sont déjà passés par le parcours que tu entames. Ils remettent constamment en question le contenu de la formation, pour que celui-ci colle au maximum à l'évolution du mouvement, à leurs expériences sur le terrain ainsi qu'à tes attentes et tes besoins. Moments théoriques et ludiques s'entremêleront afin que tu puisses être au cœur de l'action, tout en t'amusant et en te préparant à la mise en pratique de ces nouvelles compétences acquises.

Tout au long de ton parcours, les formateurs seront disponibles pour t'accompagner et t'épauler. Des **moments d'échanges et de débriefing** sont couramment prévus afin de faire évoluer la formation, ton apprentissage, et aussi le mouvement !

Tu remarqueras vite qu'à Ocarina, que tu sois en 1ère / 2ème année, que tu sois animateur breveté ou coordinateur, tu évolueras dans **un processus de formation continue**. Chaque nouvelle étape de ton parcours, chaque moment d'animation ou de vie de staff vécu t'apportera de nouveaux apprentissages (des nouvelles techniques d'animation, des nouvelles compétences, en gestion de groupe par exemple, ou autres).

Une fois que tu auras goûté à la folie d'Ocarina, et si tu as envie de te perfectionner dans le domaine de l'animation, d'autres possibilités de formation s'offrent à toi.

LA FORMATION ANIJHAN (Animation de Jeunes en situation de Handicap)

A Ocarina, tu apprendras vite à adapter tes activités aux différents besoins des enfants et des jeunes que tu animes. La formation AniJHan te permettra de te spécialiser dans l'animation d'un public particulier grâce à un programme complet et des formateurs expérimentés. Communication, construction d'une journée type, animations adaptées, relation avec un parent, gestion de soins, manutention et voiturette, inclusion et types de handicaps... Tu vas pouvoir faire le plein de trucs et astuces tout en rencontrant des animateurs d'autres régionales. De quoi vivre de chouettes week-ends et te permettre de penser tes animations et tes actions pour que chaque enfant trouve sa place ! La formation t'emmène dans un monde inclusif où la différence n'est plus un frein à l'animation.

LES FORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Chaque année, un temps de formations complémentaires est proposé à tous les animateurs d'Ocarina. Si c'est l'occasion de te perfectionner et de renforcer ton bagage d'animateur (grimage, jeux coopératifs, langage des signes, BEPS...), c'est aussi un excellent moyen de rencontrer des animateurs d'autres régionales. En bref, tu choisis une thématique qui te botte parmi celles proposées, tu découvres de nouvelles pratiques pour améliorer ou innover tes animations et, en bonus, tu te fais des amis un peu partout en Belgique !

LA FORMATION DE COORDINATEUR

L'animation de plaines et/ou de séjours ça t'a vraiment plu, mais tu as envie de voir, faire autre chose, de prendre plus de responsabilités ? Alors la formation de coordinateur est faite pour toi. Etalée sur 2 ans, elle est aussi reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles et te donne accès à un brevet de coordinateur de centres de vacances. A l'issue de cette formation, tu pourras non seulement être responsable d'une plaine ou d'un séjour, mais tu auras également développé une foule de compétences qui te seront utiles en dehors de

l'animation : gestion administrative, responsabilités, gestion de staff ou encore animation de réunions.

LA FORMATION DE FORMATEUR

Former des jeunes à l'animation, ça ne s'improvise pas ! Plusieurs possibilités s'offrent à toi : on te propose une formule spécifique à Ocarina, en staff et qui vous permettra d'évoluer en équipe selon les forces de chacun. Tu peux aussi choisir une des formules proposées par notre partenaire Résonance, et rencontrer des animateurs et formateurs d'autres Organisations de jeunesse. Quelle que soit la formation, l'objectif est de t'amener de nouvelles techniques d'apprentissage. Des modules de formation sur différentes thématiques sont également proposés aux formateurs en région, afin de sans cesse se perfectionner et remettre à jour nos méthodes.

> **Tu l'auras compris, la formation tient une place importante à Ocarina : tous nos animateurs sont formés ou en cours de formation, ce qui représente un gage de qualité dans toutes les activités que nous proposons. Se former à Ocarina, c'est enrichir son bagage, d'animateur et personnel. C'est développer des compétences, qui seront utiles même au-delà d'Ocarina. C'est aussi l'occasion de sauter à pieds-joints dans un monde qui t'amènera de nouvelles rencontres, de véritables amitiés et la promesse d'une expérience inoubliable !**

3) L'ANIMATION (PLAINES, SÉJOURS, ACTIVITÉS)

Ta première période de formation est terminée, les premiers congés scolaires arrivent... tu vas enfin aller rencontrer les enfants et les ados sur le terrain ! Grâce au bagage pédagogique acquis pendant ta formation, tu vas pouvoir faire tes premiers pas en plaine ou en séjour. Tu te demandes certainement quelle est la différence entre les deux ! ? Sache qu'Ocarina organise ces deux types d'activités tout en les construisant différemment.

PLAINES

En plaine, tu passeras deux semaines dans des locaux de ta région, la plupart du temps mis à disposition par une école. Une fois ton matelas et ton sac de couchage installés, tu transformeras l'espace avec ton staff afin de faire oublier aux enfants le cadre scolaire. Parce que durant toute la semaine de plaine, tu plongeras les enfants dans un univers imaginaire. Du far-west au cirque, en passant par le monde des super-héros ou encore des animaux fantastiques : il y en aura pour tous les goûts. La seule limite sera ton imagination, et celle de ton staff.

Dès l'ouverture de la plaine, tu embarqueras les enfants dans le déroulé de la semaine, que tu auras préparé avec tes co-animateurs. Entre grands jeux, création de bricolages, animations de sens ou projets en tous genre, tu feras passer des journées de folie aux participants. Durant cette semaine, tu animeras une tranche d'âge d'enfants ou d'ados. Tout au long de la plaine, tu pourras donc adapter tes animations afin qu'elles puissent répondre aux besoins de chacun.

Chaque régionale a ses spécificités : tous les animateurs ne dorment pas sur place en plaine, certaines plaines ont une durée de 15 jours et non une semaine… Sache aussi que ta première expérience sur le terrain se fait en fonction de la période à laquelle tu fais ta première période de formation. Tu animeras pour la première fois l'été si ta formation se déroule à Pâques, mais tu animeras peut-être à Carnaval ou à Pâques si tu as fait ta formation durant la Toussaint.

En fin de journée, c'est une toute autre facette d'Ocarina que tu découvriras : la vie de groupe ! Une fois les enfants rentrés chez eux, ton coordinateur de plaine passera du temps avec toi afin de te donner un retour sur ta journée, t'apporter les outils et t'aider à améliorer ton animation. Il t'invitera aussi à construire ta séquence d'activités du lendemain, pour ensuite profiter de l'ambiance d'Ocarina avec ton groupe d'animateurs : préparation du souper, veillée organisée par ton coordinateur… Au fil des heures, les animateurs que tu connaissais peu à ton arrivée risquent bien de devenir de vrais amis.

SÉJOURS

En séjour, tu mettras en place la même dynamique que celle qui est installée en plaine. Cependant, tu auras l'occasion de construire une relation encore plus riche avec les enfants et les ados puisque tu passeras 24h sur 24 en leur compagnie. Que ça soit en Belgique ou à l'étranger, tu seras leur personne ressource tout au long de l'activité. En plus de les animer, tu les aideras à réaliser toutes les tâches du quotidien : les aider à s'habiller ou les consoler pour les plus petits, leur faire vivre une animation insolite dans un bois, leur faire découvrir une ville tout en animant… Ce ne sont que quelques exemples parmi les mille facettes de ton rôle d'animateur de séjour.

Tant les plaines que les séjours d'Ocarina sont construits afin d'émerveiller et de répondre aux envies de tous les enfants, toutes les familles. Les programmes de nos vacances sont thématisés et variés, tant pour les séjours équitation, aventure ou encore gaming) que pour les plaines (super-héros, petits jardiniers ou encore virée à la foire). Toutes nos activités se veulent inclusives : les activités sont adaptées pour pouvoir accueillir tous types de profils, tant du côté des animateurs que des participants. Les équipes d'Ocarina veillent également à offrir une gamme de plaines et de séjours qui puissent être accessibles financièrement à un maximum de participants.

4) LES PROJETS

En dehors des plaines et des séjours, il existe toute une série d'activités qui font vivre le mouvement durant toute l'année. Qu'on les appelle "cellules", "activités de section" ou encore "bulles" en fonction de la région, ces activités te permettront d'animer des publics différents, mais aussi de retrouver les animateurs avec qui tu as noué des liens pendant la formation ou l'été.

On ne pourrait pas énumérer ici le nombre de projets qui ont été créés depuis toutes ces années, mais en voici quelques exemples :

- ➔ **Animations pour des enfants hospitalisés :** pour égayer un peu le quotidien difficile de ces petits-bouts.
- ➔ **Animations pour des enfants réfugiés :** pour leur offrir une bouffée d'air et beaucoup d'amusement.
- ➔ **Animations AniJHan :** pour poursuivre l'animation des enfants en situation de handicap rencontrés en plaines et en séjours, et ainsi créer du lien avec eux pendant l'année.
- ➔ **Animations avec des personnes âgées dans les homes :** pour favoriser la joie et la rencontre intergénérationnelle.
- ➔ **Cellule « Eco » :** pour réfléchir à la consommation durable au sein de notre mouvement et mettre en place des trucs et astuces à destination des animateurs et des participants.
- ➔ **Activités entre animateurs :** pour s'éclater et se retrouver.
- ➔ **Des projets régionaux ou interrégionaux** de plus grande ampleur, comme l'organisation d'un mini festival, la descente de la Lesse ou encore un tournoi de foot.

Certains de ces projets sont récurrents, certains proposent des animations ponctuelles pendant toute l'année et d'autres sont des projets "one shot" en fonction de l'actualité du mouvement ou de la régionale. D'autres encore ont lieu chaque année et sont devenus des incontournables.

Quelles que soient la nature et la fréquence de ces différentes activités, elles ont toutes un point commun : **elles sont à l'initiative d'animateurs**.

A Ocarina, il suffit simplement d'un ou de plusieurs animateurs particulièrement intéressé(s) par une thématique et motivé(s) par la mise en place d'un projet pour que celui-ci puisse prendre vie ! Sur base d'une idée, et avec l'aide des permanents, de nombreux projets ont donc déjà vu le jour.

- ◆ **Tu as envie d'organiser des retrouvailles avec les enfants que tu as animés en séjour cet été ? Mettre en place des animations récurrentes pour les enfants de ton quartier ? Proposer une activité fun entre animateurs ? Organiser une récolte de jouets pour la Saint-Nicolas des enfants défavorisés ?**

➤ **Les permanents de ta région sont là pour t'aider à concrétiser ton idée et à motiver les troupes parmi les animateurs.**

- ◆ **A l'inverse, tu ne te sens pas de te lancer dans la création d'un projet mais tu souhaites y participer ?**

➤ **Pas de souci, toute aide est toujours la bienvenue ! En fonction de tes disponibilités, tu peux animer les enfants à l'hôpital un samedi (sans forcément t'y rendre à chaque fois qu'une animation a lieu), puis te proposer à un autre moment pour aider à l'organisation du tournoi de foot par exemple.**

En bref, de nombreuses activités sont possibles, à tout moment de l'année. N'hésite pas à t'informer auprès de tes permanents ou à te laisser tenter si le récit d'animateurs impliqués dans un projet te donne envie !

▼ MOI SUR LA PLANÈTE OCARINA

En tant que volontaire, dès ton arrivée, tu seras attaché à une régionale. Une régionale c'est un territoire délimité en Wallonie ou à Bruxelles, c'est en fonction de ton domicile que tu sauras laquelle rejoindre. Chaque régionale est composée de volontaires et de permanents. Ensemble, ils développent des projets en lien avec leur réalité culturelle, sociale et économique, leur dynamique, leur histoire. Chaque régionale a ses spécificités, son folklore, son organisation.

OCARINA COMPTE
14 RÉGIONALES :

- Brabant wallon
- Bruxelles
- Eupen
- Hainaut Oriental
- Hainaut Picardie : Mons, Mouscron, Tournai
- Liège
- Province de Luxembourg
- Province de Namur : Dinant, Namur, Philippeville, Tamines
- Verviers

En plus des régionales, il y a ce qu'on appelle le Secrétariat Général. Il est composé d'une équipe de professionnels et de deux volontaires, qui sont les présidents du mouvement. Les professionnels du Secrétariat Général coordonnent et soutiennent l'activité des régions, des projets interrégionaux et coordonnent les lieux de participation qui pilotent le mouvement (AG-CA). Les présidents nationaux sont élus par le mouvement pour un mandat de deux ans. Ils sont les représentants de l'ensemble des volontaires. Ils co-pilotent les lieux de participation (CA-AG) avec le Secrétaire Général.

Partout dans le mouvement, tant en région qu'au Secrétariat Général, il y a des lieux de participation dans lesquelles, si tu le souhaites, tu peux t'investir. Notre mouvement est piloté par des volontaires, que ce soit en Région ou au niveau national.

1) OCARINA, UN MOUVEMENT PAR ET POUR LES JEUNES

Un lieu de participation, c'est une instance qui rassemble des animateurs volontaires et des professionnels. En t'investissant dans une un lieu de participation, tu portes ce que l'on appelle un « mandat ».

Porter un mandat, c'est représenter son organisation au sein d'un collectif, d'une organisation ou d'un sous-groupe d'organisation. Cette représentation implique que tu défendes les intérêts de ton Organisation de Jeunesse ou de ta régionale.

PARTICIPATION DES VOLONTAIRES AUX LIEUX DE PARTICIPATION

Former des **CRACS, responsabiliser** les jeunes et les **rendre acteurs**, veiller à une gouvernance qui respecte les spécificités de chacune des régionales, laisser la place à l'engagement, permettre à chaque volontaire de prendre part à la construction de la société, de s'épanouir, de s'émanciper… sont autant de raisons pour lesquelles nos lieux de participation sont composés et pilotés par des volontaires. Ils sont le cœur et les architectes du Mouvement et de nos actions.

Tu as des idées, des projets, des envies pour l'animation, la formation, la vie à Ocarina ou des sujets de société, alors n'hésite pas à pousser la porte et t'investir dans un lieu de participation (CR, CA, AG, Cellule…).

Nous veillons à ce que le cadre et la structure te permette de prendre Pas besoin d'avoir un brevet en poche, dès tes premiers pas à Ocarina, tu peux déjà venir enrichir le débat. Chaque individu fait grandir le collectif. Tu as donc tout à fait ta place pour prendre part à la vie du mouvement, avec un degré d'initiative et d'investissement qui te convient.

RÔLE DES LIEUX DE PARTICIPATION

Ocarina souhaite que le mouvement soit piloté par les jeunes, sur base de l'actualité et des réalités qui se vivent sur le terrain. Voilà pourquoi, Ocarina opte pour une **gouvernance partagée** et a créé des lieux de participation, dans lesquels, dans un souci de représentativité, les volontaires et professionnels de toutes les régionales ont leur place. Ce ne sont d'ailleurs pas que des lieux de pilotage il s'agit également de **lieux d'expérimentation de fonctionnement en groupe** où se testent des méthodes novatrices de co-construction, de discussion et de prise de décision collective.

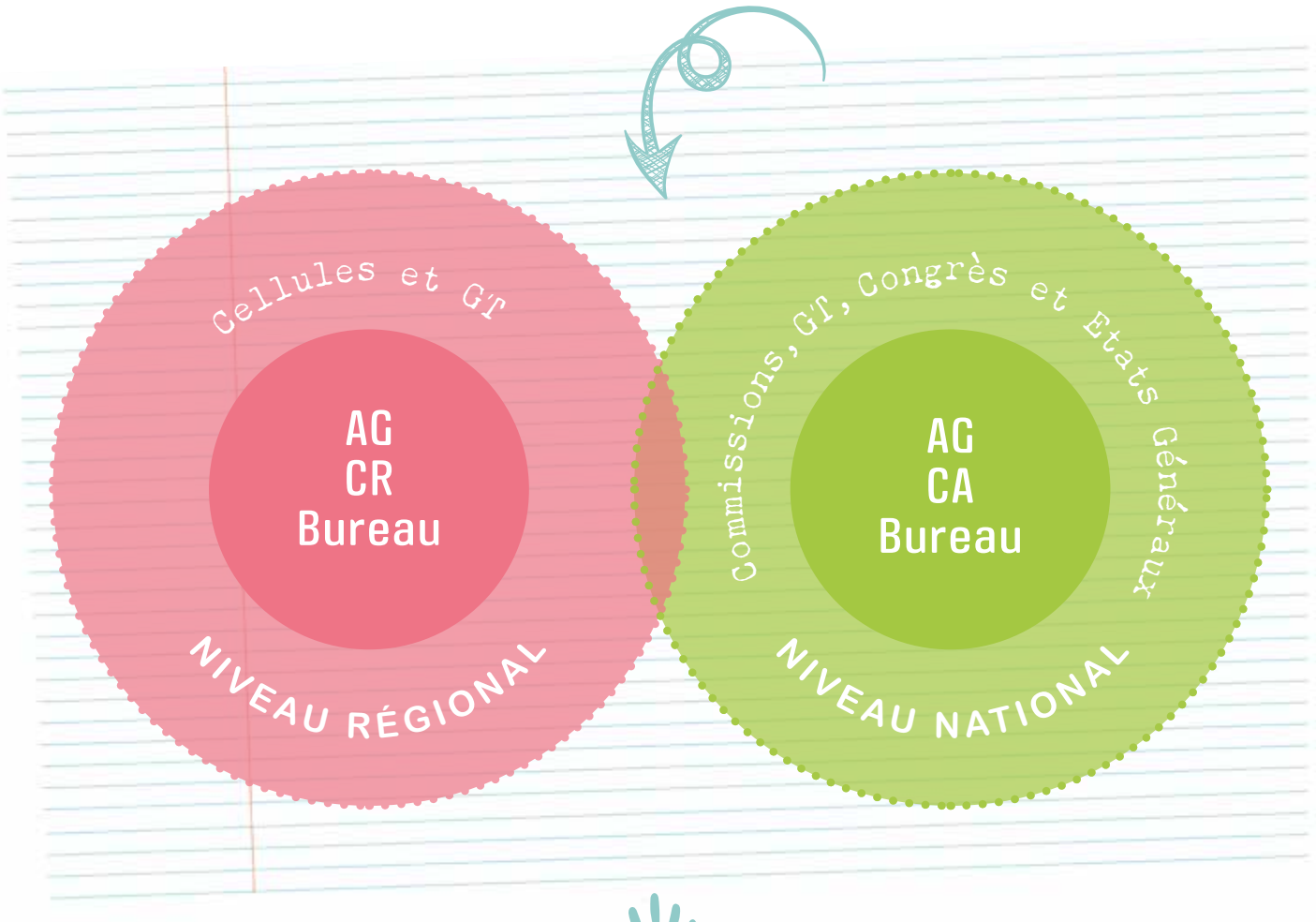
Les lieux de participation prennent des **décisions** pour le mouvement, ils font le relais de ce qui se vit sur le terrain, **impulsent** des nouveaux projets, réfléchissent la vie de mouvement et **l'évolution** d'Ocarina. Ces lieux, en fonction des thématiques, sont pilotés par des volontaires, des Présidents volontaires, des permanents ou le Secrétaire Général.

A Ocarina, nous tentons de mettre en place une méthode de gouvernance qui permette à chacun de trouver sa place et de profiter de toutes les intelligences. En tant que mandataire dans un lieu de participation, ton rôle sera à la fois de représenter ta régionale (et de porter sa parole) mais aussi défendre l'intérêt général du mouvement.

Enfin, sache que plusieurs personnes seront là pour t'aider à porter ton mandat, t'épauler et t'outiller. Tu pourras compter sur tes permanents, sur le staff national, sur d'anciens mandataires et sur tes présidents.

Tu l'auras déjà compris, Ocarina est présent sur tout le territoire Wallonie-Bruxelles, avec un Secrétariat Général et 14 régionales... Pour que les rouages fonctionnent bien, il y a plusieurs lieux de participation qui fonctionnement ensemble pour un but commun : le projet Ocarina.

Voici une photographie de l'ensemble :



Comme tu le vois dans le schéma, qu'on soit au niveau national ou régional, c'est le même type de lieux que l'on retrouve. Passons-les en revue :

Il y a les lieux qui organisent l'activité générale, la structure d'Ocarina au niveau national et régional, voici un aperçu de leurs missions :

Régional

Assemblée Régionale

L'AG régionale a pour mission d'élire au niveau régional les volontaires qui iront porter la voix de leurs régions auprès de l'AG nationale. L'AG régionale est organisée en septembre ou octobre chaque année : elle permet le lancement « officiel » de l'année Ocarina de chaque région.

Comité Régional

Le comité régional est le lieu de participation qui permet aux volontaires d'une région de choisir l'orientation de leur mouvement. Du comité découlent la mise en place de projet ponctuels, la création de lieux d'animation, l'accompagnement des volontaires par leurs permanents, ... plus largement la coordination de tout ce qu'Ocarina met en place sur un territoire bien précis.

Présidence Régionale et Bureau régional

En Région, une présidence coordonne l'AG régionale et le Comité Régional. C'est également la porte-parole des volontaires de la régionale, auprès des permanents ou du secrétariat général. Les spécificités d'élections, de nombre, de rôles varient d'une régionale à l'autre.

National

Assemblée Générale (AG)

L'AG permet, entre autre, de nommer les administrateurs (membres du CA), de changer la structure d'Ocarina (les Statuts) et d'approuver les comptes de l'asbl. Elle est composée de représentants des régionales (volontaires et travailleurs), des Présidents Nationaux, du Secrétaire Général, et de deux membres de la Mutualité Chrétienne.

Conseil d'Administration (CA)

Le CA est composé d'administrateurs élus par l'AG. Il coordonne l'asbl au sens large et prend les dispositions qui lui semblent nécessaires (soutien à des projets régionaux, création de groupes de travail, rédaction du rapport social...).

Présidence Nationale et Bureau National

Ocarina élit tous les 2 ans, un Président et un Vice-président, tous deux volontaires. Les Présidents vont présider le CA et l'AG et représentent les volontaires du mouvement dans des instances externes à Ocarina (comme la MC ou le CJC).
Les Présidents, en collaboration avec le Secrétaire Général et le staff national, forment le « bureau », qui est le lieu de préparation des CA et AG.
Les Présidents pourront aussi, durant leur Mandat, développer des projets, dont l'organisation d'un Collège de Présidents, réunissant les Présidents volontaires des 14 régionales afin de traiter des thématiques transversales.

Dans nos statuts officiels, le CA porte un nom différent et s'appelle Organe d'Administration.

Ensuite, il y a les lieux de participation qui alimentent, font évoluer le mouvement Ocarina et ses activités à travers différents axes: pédagogie, bien-être, vacances, inclusion, communication, animation, vie de mouvement...

Cellules, sections ou bulles

En dehors des plaines et des séjours, il existe toute une série d'activités qui font vivre le mouvement durant toute l'année. Qu'on les appelle "cellules", "activités de section" ou encore "bulles", « GT », ... en fonction de la région, ces activités te permettent, soit, d'animer des publics différents, soit de réfléchir ou coconstruire ensemble de nouveaux projets. Dans tous les cas ce sont des lieux où tu retrouves les animateurs avec qui tu as noué des liens pendant la formation ou l'été. (On en parle plus en détails dans le chapitre « Moi en action »)

Projets régionaux (Ex : Mégalesse, Tournoi de foot, etc.)

Au-delà des Cellules, GT, etc., il y a des événements immanquables pour les volontaires. Organisés par certaines régionales, ces événements rassemblent soit les volontaires de la Région soit s'ouvrent aux volontaires de toutes les régionales. Organisés par des volontaires, pour des volontaires, ce sont des occasions uniques de vivre un moment ludique, de rencontre et de lâcher-prise. Un vrai moment rassembleur autour d'un animation Ocarina de qualité.

Commissions Nationales : Pédagogique - Bien-Etre - Inclusion - Vacances (politique et technique) - Communication

Les Commissions sont des lieux de participation ciblés sur une thématique spécifique : la pédagogie (ex : construction du plan de formation d'animateur), le bien-être (ex : l'accueil des enfants de 3-6 ans en plaine), l'Inclusion (ex : le partenariat avec les services d'aide à la jeunesse), les vacances (ex : la construction du planning de séjours de l'été suivant) et la Communication (ex : le développement de la communication vers les volontaires). Plusieurs commissions sont ouvertes aux volontaires. Ton permanent pourra t'en dire plus...

Groupes de Travail (GT)

Si une thématique, émanant des volontaires ou des permanents, vient sur la table, le Mouvement (via le CA par exemple) pourra décider de créer un Groupe de Travail pour traiter la question (Ex : un GT a été créé pour traiter, avec les volontaires, la question de la gestion de la consommation d'alcool chez les jeunes). Ces Groupes de travail sont composés de volontaires, de permanents ou les deux. Ils sont ponctuels, le temps de la mise en place du projet puis sont dissouts, au profit d'autres investissements.

Congrès et Etats Généraux - moments clés du Mouvement

Au-delà des Commissions et GT, il y a deux événements à ne pas manquer à Ocarina, ce sont le Congrès et les Etats Généraux. Tu en as peut-être déjà entendu parler, le Congrès a lieu tous les 5 ans. C'est un moment rassembleur pour l'ensemble du Mouvement. Plus de 600 jeunes passent deux jours ensemble, dans l' énorme domaine de Massembre et vivent des moments de jeu, de réflexion, d'animation autour du projet Ocarina. Un moment festif dont on se rappelle longtemps. Le Tremplin, lui, va également rassembler volontaires et permanents, afin de réfléchir ensemble à notre prochain plan quadriennal (tu te souviens, on en parle au début, c'est le dossier qui nous reconnait en tant qu'OI). C'est là qu'on va décider de se mettre en travail sur quelques grosses thématiques (ex : l'inclusion, la transition écologique, l'engagement volontaire, etc.).

Ocarina est le fruit des idées, de l'énergie et des décisions prises par ses membres. Il est donc possible pour tout qui s'y intéresse de s'engager dans la destinée du mouvement. Le reste de l'histoire c'est à toi de l'écrire...

Comme tu le vois, les lieux de participation où t'investir ne manquent pas... Que ce soit pour un projet particulier ou pour réfléchir au fonctionnement d'Ocarina, le volontaire a sa place. Tes Présidents régionaux ou tes permanents pourront t'en dire plus. Que tu veuilles t'insérer dans un lieu existant ou créer un nouveau projet, n'hésite pas à leur en parler... C'est leur job de te soutenir dans cette démarche de participation.

2) DES ACTEURS AUTOUR DE MOI

Dès tes 1ers pas au sein d'Ocarina, tu vas rencontrer tout un tas de personnes: d'autres jeunes comme toi évidemment, mais aussi des animateurs plus « anciens », des professionnels, des parents, des organisations partenaires...

Voici un petit tour d'horizon de toutes les personnes qui gravitent autour d'Ocarina et dont tu croiseras forcément le chemin à un moment ou à un autre. Chacun de ces acteurs sera un partenaire dans la construction de ton activité pour le bien-être de l'enfant et du jeune.

LES ANIMATEURS

À peine sur le parking pour le départ en formation, tu retrouveras sans doute des amis ou des connaissances qui embarquent pour la même aventure que toi. Que tu connaisses déjà quelques têtes ou non, tu rencontreras très vite **de nombreux autres jeunes de ton âge**, avec qui des liens forts vont parfois se créer au fil des années. Tu verras, il n'est pas rare de créer de longues amitiés à l'issue de formations et de semaines de plaines passées ensemble!

Tu vas aussi côtoyer de plus anciens animateurs: les **brevetés**, qui animeront à tes côtés en plaine ou en séjour et qui ne manqueront pas de te donner leurs trucs et astuces ou de t'aiguiller en animation, comme ils l'ont été avant toi. Chaque staff dispose aussi d'un **coordinateur** (parfois appelé le « R » pour Responsable ou « coordo ») dont le rôle est de s'assurer du bon déroulement de la plaine, des animations, et de la vie de staff.

Une idée, une question, un souci? Toutes ces personnes sont là pour t'aider, te motiver, te faire évoluer!

LES FORMATEURS

Également animateurs, et pour la plupart coordinateurs pendant l'été, ils **seront les premiers à faire ta connaissance** et à découvrir tes débuts dans l'animation. Hormis le fait qu'ils sont là pour t'apprendre toutes les ficelles de l'animation, tu remarqueras vite que les formateurs n'ont rien de comparable à des profs: tu apprendras dans une ambiance plus décontractée qu'à l'école, la théorie fera souvent place à la pratique et ils feront preuve d'une créativité et d'une motivation sans faille pour que tu puisses te découvrir en tant qu'animateur!

LES PERMANENTS

Les plaines, les séjours et les formations sont 3 grosses activités qui nécessitent forcément beaucoup de préparation: réservations des lieux et moyens de transport, création des staffs, gestion des inscriptions, suivi administratif, logistique... Tout ceci est donc géré par **une équipe de professionnels**, communément appelés « les permanents ».

Chaque régionale dispose de sa propre équipe de permanents, que tu rencontreras tantôt en formation, tantôt pendant l'été, mais aussi lors d'événements et d'activités tout au long de l'année. Ce sont eux qui répondent au téléphone et se cachent derrière Facebook et Insta', mais tu peux également leur rendre visite au bureau à la moindre occasion: ils sont disponibles pour t'aider dans la création d'un projet ou la conception d'activités pour un séjour/une plaine, pour t'informer sur les parcours de formation possibles à Ocarina, ou tout simplement pour t'écouter!

LES PARENTS

En animant des enfants et des jeunes, tu rencontreras forcément beaucoup de parents (ou d'éducateurs travaillant dans des centres qui accueillent des enfants). Les parents sont des partenaires privilégiés pour permettre un accueil de qualité pour l'enfant que tu encadreras durant une plaine, un séjour, une activité. Il est important de développer avec eux une relation basée sur la confiance et le respect mutuel.

Lorsque l'enfant passe du milieu familial à Ocarina, la **relation de confiance** avec le parent est indispensable. Le parent sera un véritable partenaire, tu devras donc mettre en place avec lui un échange. Le dialogue, l'information, l'écoute et la prise en compte du milieu de vie vont permettre à l'enfant de trouver sa place, dans un cadre différent. Ce sont ces échanges et cette confiance réciproque, qui vont aussi permettre au binôme que tu formes avec le parent, de laisser la place et le rôle à chacun et de devenir, ensemble, co-éducateurs.

3) DES PARTENAIRES

LA MUTUALITÉ CHRÉTIENNE (MC)

Notre partenaire le plus important est sans nul doute la Mutualité chrétienne. Comme tu as pu le lire plus haut, notre projet a été initié par la MC avec la création des cures d'air préventives. Un partenariat à double sens, où la MC peut s'appuyer sur Ocarina pour son expertise jeunesse et Ocarina sur la MC pour son soutien et son expertise santé. Nos volontaires ont d'ailleurs accès aux lieux de participation de la MC et inversement. Une relation de confiance et d'apports mutuels qui fait la force de nos deux entités. Ocarina est donc un mouvement de la MC et aussi un service rendu aux membres MC via des avantages vacances permettant l'accès aux loisirs au plus grand nombre.

Des valeurs communes

La force de notre partenariat réside dans les valeurs que nous partageons :

- ➔ La dynamique de mouvement, la participation volontaire ;
- ➔ La solidarité ;
- ➔ Une attention au bien-être ;
- ➔ La prévention et la promotion de la santé.

Chacune de ces valeurs est en trame de fond de nos actions respectives.

Ocarina, acteur de la dynamique de mouvement social de la Mutualité chrétienne (MC)

Ocarina est un partenaire privilégié de la MC, et a pour mission d'accompagner et soutenir le public « jeune » de la MC. Le dynamisme d'un mouvement solidaire proche des gens, la MC le réalise dans le cadre d'un réseau associatif composé de services et de mouvements (Énéo, Altéo et Ocarina). Ensemble, nous sommes des associés actifs dans le domaine de l'aide sociale, de la promotion de la santé et de l'éducation permanente des adultes et des jeunes. Nous construisons et développons des projets communs sur ces thématiques (comme des outils pédagogiques, des actions de sensibilisation…).

LES AUTRES PARTENAIRES

Ocarina veut se tourner vers l'environnement qui l'entoure et a la chance de pouvoir évoluer dans un milieu composé de nombreux partenaires. Il existe déjà des partenariats, en région, qui fonctionnent parfois depuis des années (avec des écoles, des associations…). D'autres se développent au gré des envies, des projets et des besoins. Tout partenariat est envisageable et porteur de sens. Il est principalement issu d'une envie des jeunes et porté par ceux-ci (Ex : un partenariat avec la Croix Rouge pour le soutien à l'accueil des réfugiés, avec une prison pour animer les enfants pendant une visite, avec un centre des réfugiés, avec un salon ou un évènement familial…).

En tant qu'OJ et mouvement d'animateurs volontaires, Ocarina s'inscrit dans des réseaux de partenaires afin de pouvoir construire et développer une expertise, un discours commun, de nouvelles pratiques ou des outils liés aux missions d'Ocarina. Des membres de l'équipe du Secrétariat Général participent pour cela à différents lieux et y représentent le mouvement, ses préoccupations et ses projets. Ces lieux sont de formidables opportunités pour prendre du recul par rapport à nos pratiques et échanger avec des partenaires qui partagent nos préoccupations. Cela nous permet, à la fois, de ramener de nouvelles approches, réflexions ou outils au sein du mouvement. Et à la fois, de relayer des besoins ou préoccupations, avec un message commun, vers les politiques.

Tu le vois, au-delà de l'animation, c'est tout un réseau qui se met en place pour défendre et enrichir le projet et l'activité d'Ocarina, au profit de la jeunesse au sens large.

Le Conseil de la Jeunesse Catholique (CJC) : c'est une fédération d'Organisations de Jeunesse (OJ), dont Ocarina est membre

Les missions du CJC se déclinent en quatre volets : la mise en réseau des associations, le soutien aux organisations membres, la représentation politique et au sein de diverses instances des intérêts de ses membres et, enfin, l'action du CJC en tant que mouvement social. En gros, c'est notre secrétaire politique. Il a pour mission de nous représenter et nous soutenir dans des enjeux politiques liés au domaine/secteur de la jeunesse. Ocarina a une place dans ses instances, et nous faisons régulièrement appel à eux pour alimenter une thématique dans nos instances ou mener un point de débat.

Résonance : c'est une plateforme d'associations et d'organisations de jeunesse en matière d'animation, de formation et de pédagogie

Résonance a pour mission de soutenir ses membres (par l'apport d'expertise, la recherche et les rencontres) et de promouvoir leurs pratiques. En plus d'être membre de l'asbl, Ocarina a aussi une place dans ses instances. Ensemble, nous travaillons et collaborons sur toute une série de questions pédagogiques. Nous faisons souvent appel à l'expertise de Résonance pour confronter nos pratiques de formation ou alimenter nos remises en question (exemple : Résonance nous a accompagné au début de notre réflexion sur l'inclusion). Nous participons aussi aux formations organisées, avec d'autres organisations de jeunesse (des formations de formateurs).

Le groupe porteur "Jeunes, Alcool et société" (JAS) : c'est une plateforme qui regroupe des associations issues des secteurs de l'éducation, de la santé et de la jeunesse (dont Ocarina)

Le but de cette plateforme est de promouvoir des consommations responsables et moins risquées d'alcool. Ensemble, nous poursuivons une démarche de dialogue, de concertation, de sensibilisation et d'observation sur les questions liées à la consommation d'alcool chez les jeunes. Nous rédigeons et portons des revendications, notamment en vue de faire changer la législation. Et nous menons des campagnes de sensibilisation. Ocarina porte un mandat dans cette plateforme.

ONE (Office National de l'Enfance et la naissance)

En dehors du partenariat lié à notre cadre (nos décrets), nos liens avec l'ONE se déroulent à différents niveaux. Tant dans les instances politiques auxquelles nous participons, que sur le terrain. En effet, en plaine ou en séjour, tu es susceptible de recevoir la visite des coordinateurs des milieux d'accueil de l'ONE. Ce contrôle s'inscrit à la fois dans une perspective d'accompagnement et de suivi pédagogiques de nos activités mais aussi dans un objectif de vérification administrative en lien avec nos agréments et nos subsides.

Nous développons aussi des partenariats sur d'autres projets, comme des actions de communication, des outils (Mômes en santé)...

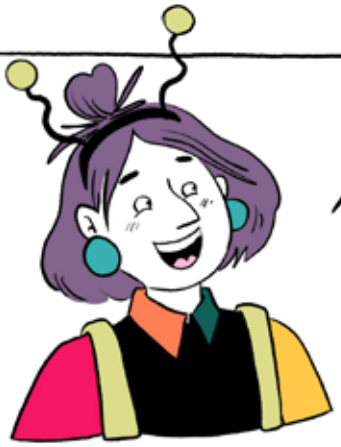
3. MOI, ANIMATEUR VOLONTAIRE

Louis, tu as vraiment bien fait de me motiver à me lancer ! Je n'étais pas forcément à l'aise le premier jour en formation... mais dès la première veillée je me suis lâchée et je me suis lancée en me disant «dans tous les cas, c'est une expérience à tenter». Qu'est-ce que j'ai bien fait !

Après deux jours en forma, j'avais une nouvelle bande de copains que je ne quitte plus depuis. Les modules présentés par les formateurs m'ont appris à accompagner des enfants en animation et à veiller à leur bien-être, mais j'ai aussi beaucoup appris sur moi.

Après mon premier été en plaine, j'ai directement senti que mon bagage personnel s'était fameusement enrichi : j'ai appris à vivre avec 20 personnes (quel défi !), à s'organiser pour les repas, se répartir les tâches... Cela n'a pas toujours été simple mais finalement c'était toujours très drôle. J'ai appris à connaître chaque enfant, à adapter mon animation, j'ai compris l'importance de bien communiquer avec les parents qui nous accordent leur confiance, je me suis remise en question tout en étant accompagnée par le coordinateur de ma plaine...

Bref, j'ai pris du plaisir à devenir animatrice et à découvrir une nouvelle famille : celle d'Ocarina !



LEXIQUE

4. LEXIQUE

Hé oui, sais-tu qu'on dit « à Ocarina » et pas « chez Ocarina » ?

- **ANIJHAN** = *Animation de Jeunes en situation de Handicap.*

➔ On ne dit donc pas jeunes invalides, moins valides ou handicapés.

➔ Et pour l'anecdote, on dit chaise roulante et pas voiturette.

- **ANIMATEUR** = *Les volontaires qui animent et encadrent nos activités.*

➔ Animateur en stage 1er cycle = animateur en première année de formation.

➔ Animateur en stage 2ème cycle = animateur en deuxième année de formation.

➔ Animateur breveté = bravo, tu as ton BACV.

➔ Animateur assimilé ou porteur d'une équivalence au brevet = parfois ton parcours de volontaire est un peu atypique, il existe des procédures pour que tu puisses faire valoir ton parcours et tout de même être animateur à Ocarina. Renseigne-toi auprès de ton permanent.

- **BACV** = *Brevet d'animateur de centre de vacances.*
- **BIM** = *Bénéficiaire de l'intervention majorée.*

➔ Ils bénéficient d'une réduction plus importante dans nos activités. Ils font partie des publics en situation de précarité, auxquels Ocarina porte une attention particulière.

- **CA** = *Conseil d'Administration / AG = Assemblée générale.*
- **CMS** = *Centre mutualiste de santé.*
- **COMMISSION NATIONALE** = *Lieu de participation thématique au niveau national.*
- **COORDINATEUR** = *La personne qui va mettre en place et gérer un séjour ou une plaine. C'est la personne qui va accompagner l'équipe d'animateurs sur le terrain, et qui sera le relais entre les permanents et les parents. En gros c'est le volontaire qui coordonne l'activité.*

➔ Tu entendras parler de « R », de « Responsable » ou même de « Chef de camp ». C'est kiff-kiff. Ce sont d'autres appellations qui désignent finalement le même rôle.

➔ L'appellation officielle, liée au brevet délivré par la FWB, c'est bien « Coordinateur ».

- Coordinateur en stage 1er cycle = coordinateur en première année de formation
- Coordinateur en stage 2ème cycle = coordinateur en deuxième année de formation
- Coordinateur breveté = bravo, tu as ton BCCV (Brevet de coordinateur de centre de vacances)
- Coordinateur assimilé ou porteur d'une équivalence au brevet = parfois ton parcours de volontaire est un peu atypique, il existe des procédures pour que tu puisses faire valoir ton parcours et tout de même être coordinateur à Ocarina. Renseigne-toi auprès de ton permanent.

- **CR** = *Comité Régional.*
- **CRACS** = *Citoyen Responsable Actif Critique et Solidaire.*
- **FWB** = *Fédération Wallonie-Bruxelles. C'est elle qui délivre nos agréments, nos brevets et nous subsidie.*
- **GT** = *Groupe de Travail.*
- **MC** = *Mutualité chrétienne.*
- **MOCA** = *Magazine des animateurs d'Ocarina.*
- **OF** = *Organisme de Formation.*
- **OJ** = *Organisation de Jeunesse.*
- **ONE** = *Office de la Naissance et de l'Enfance.*
- **PERMANENT** = *Collaborateur professionnel d'Ocarina.*

➔ Ce sont ceux avec qui tu es en contact au sein de ta régionale. Clément, Adeline, Laura ou Basile, ils sont là pour t'accompagner dans la mise en place de tes projets. Ils sont aussi là pour te conseiller, t'épauler, t'outiller et te préparer un tas d'activités, formelles ou moins formelles (AG, repas de staff, formations...).

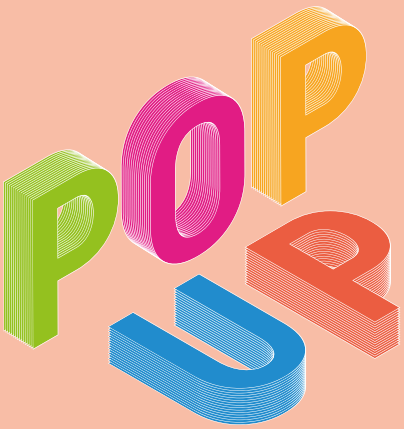
➔ Ils sont parfois appelés différemment d'une régionale à l'autre : permanent, animateur, voire animateur-permanent (waouh !). Parmi eux, certains ont un rôle de RR (= responsable régional). En bref, c'est le/la chef(fe) de ta régionale, et donc de l'équipe de permanents.

➔ Et puis enfin tu entendras peut-être parler du « national » ou du « staff » (ou SN) : il s'agit de l'équipe du Secrétariat général, composée de coordinateurs de secteurs (péda, Inclusion, Bien-être, comu, vacances et formation), qui est là pour épauler le mouvement et les permanents.

- **PRÉSIDENT ET VICE-PRÉSIDENT** = *Des volontaires élus pour représenter une régionale ou le Secrétariat Général.*
- **VOLONTAIRE** = *C'est toi, et tous les autres animateurs. Le volontaire c'est celui qui a commencé sa formation à Ocarina, et qui s'investit dans le mouvement, bénévolement.*

➔ Le volontaire a un statut reconnu, régit par une loi (qui détermine par exemple les plafonds d'indemnités).

➔ Tu entendras parfois parler de bénévole, c'est un synonyme en Belgique et il est plus utilisé dans le langage courant. A Ocarina, on a fait le choix de suivre la plateforme francophone du volontariat, qui a opté pour un terme le plus commun possible à différentes langues.



OUTILS

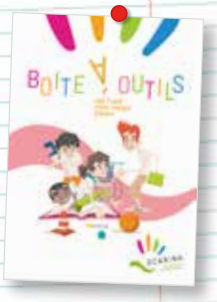
5. OUTILS

Voici une liste non exhaustive des outils que tu pourras utiliser durant ton parcours d'animateur. C'est une liste constamment en mouvement, qu'on évalue, qu'on fait évoluer. N'hésite pas à les consulter et à t'en servir.

1) OUTILS D'OCARINA

AFFICHES MÉMO

Tu les verras partout durant tes activités. Mémo, zéro-déchet, tique, canicule... toutes ces affiches sont là pour te rappeler quelques grandes consignes pour une bonne gestion de ta plaine, ton séjour ou ta formation.



BOÎTE À OUTILS ANIJHAN ET SES FICHES

L'accueil de tous est un défi qui se joue au quotidien au sein de notre société. La BAO est un outil bien utile dans le développement d'une animation inclusive, en sachant que certains actes et gestes de la vie quotidienne, ainsi que certaines activités nécessitent l'appropriation de techniques et d'outils particuliers.
La BAO se présente dans sa version « théorique » et t'apporte une quantité de contenu. Elle est accompagnée de ses fiches pratiques et animations.
De véritables clés-sur-porte pour t'outiller et te guider dans la mise en place d'aspects logistiques comme dans la création d'une activité.

CHANSONNIER

C'est L'outil indispensable pour mettre l'ambiance en animation. Tu y feras le plein de chansons d'ambiance, calmes ou rythmées, à chanter en canon ou accompagnées à la guitare.

CHARTES SMARTPHONE

Ces chartes sont de véritables guides pour une utilisation bienveillante de ton smartphone en animation. Il y a 2 version : une pour les volontaires et une pour les animés (à partir de 10 ans).

FICHE PROSPECTION

Un outil hyper pratique qui a été construit pour aider les volontaires ou les permanents qui prospectent un nouveau lieu de séjour. Un véritable guide qui te permettra de t'assurer que l'endroit répond à tous nos besoins.

INFOGRAPHIES ZD

Le zéro déchet à Ocarina ce sont 14 commandements sous forme d'infographies pédagogiques. Nos animateurs mettent en place toute une série de projets et d'actions afin de réduire leur impact écologique. Alors toi aussi fais le plein de trucs et astuces, de ressources pour t'aider dans la mise en place d'actions concrètes durant ton séjour ou ta plaine.

5. OUTILS

JEU SÉCUONS-NOUS

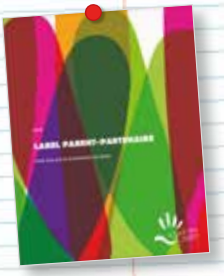
Ocarina, ce sont aussi des animations ponctuelles dans des écoles par exemple. Elles sont souvent menées par tes permanents, autour de thématiques comme le blocus, la santé ou la sécurité sociale. Le Jeu Sécuons-nous est un des outils que nous utilisons dans ce genre d'animation. Un jeu de société qui permet de comprendre la « sécu » et de sensibiliser à l'importance de la solidarité pour le bien-être de tous.

KIT STARTING BLOQUE

C'est un outil à destination des étudiants, de première bac surtout. Comme un magazine à feuilleter, tu peux y faire le plein de trucs, astuces et conseils pour aborder ton blocus de manière sereine. Avec, en bonus, un planning à remplir... hyper utile !

KIT TONIK

Cet outil a été créé pour outiller les acteurs d'Ocarina à accompagner les volontaires et le mouvement à se remettre en questions, à évoluer. Composé d'un jeu et d'un outil de débat, il s'adapte à chaque profil (animateur, formateur, coordinateur).
Tu remarqueras que dans sa forme actuelle, l'outil doit encore évoluer.



LABEL PARENT-PARTENAIRE

Cet outil a été créé comme base de travail pour permettre la création d'un partenariat avec le parent basé sur la confiance et le respect mutuel. C'est aussi important dans le cadre des activités d'Ocarina. Tu y trouveras comment encourager la rencontre, ouvrir le dialogue mais aussi des outils pour favoriser l'échange.

MOCA

C'est ton magazine ! En tant que volontaire actif à Ocarina, tu le reçois directement à la maison. Dans chaque numéro, tu pourras découvrir en profondeur une thématique particulière. On s'ouvre à ce qui se fait ailleurs, on s'inspire, on fait le tour de nos projets. Et surtout on t'explique comment, à Ocarina, on vit et on met en place les différentes thématiques abordées.

OUTILS « COM »

On a mis au point quelques outils pour t'aider dans la gestion de la communication (au sein de ta régionale, de ton comité, de ton staff...). Tu t'en doutes, quelques règles sont à respecter (en matière d'image notamment) alors on fait le point et on te conseille dans des outils comme la charte Instagram, l'outil plan de com, la web attitude...

OKAOU, PARTOU, TATOU, TOUDOU

Ce sont les outils que le coordinateur a toujours sous le coude pour l'aider dans la gestion de sa plaine ou son séjour. Documents santé, administratifs, comptables, registres de présence, affiches et consignes... tout y est. Et ils portent bien leurs noms puisque, en fonction du lieu ou des déplacements, le coordinateur pourra emporter le tout ou une partie.

2) OUTILS CO-CONSTRUITS AVEC NOS PARTENAIRES

CARNET RÉFLEXE AVEC RÉSONANCE ET LA CROIX ROUGE JEUNESSE

Le Carnet Réflexes est constitué de 35 fiches pratiques reprenant les soins qu'un animateur peut prendre en charge dans les cas les plus courants, dans la limite de ses attributions. Il peut être emporté partout grâce à son format de poche.

DÉBALLE TA PUB AVEC LE SERVICE PROMOTION DE LA SANTÉ DE LA MC

Parler de la publicité alimentaire avec des ados c'est possible en animation. Cet outil est composé de 4 vidéos accrocheuses et humoristiques, d'un dossier théorique et ses fiches synthèses et surtout de pistes d'animation... c'est vraiment l'occasion de créer une animation avec des jeunes de 10 à 12 ans et de développer leur esprit critique.

CUISTOT PLUS QUE PARFAIT AVEC RÉSONANCE ET L'AFSCA

Cet outil est destiné à accompagner les animateurs et cuistots dans la prévention des risques liés au non-respect des normes d'hygiène alimentaire et la mise en place de pratiques respectueuses de ces dernières. Affiche, autocollants, note et fiche pour éviter le gaspillage sont autant d'outils que tu retrouveras certainement dans ta plaine ou ton séjour.

VALISETTE BIENTRAITANCE AVEC RÉSONANCE

La Valisette #bientraitance - l'agis pour le bien de l'autre - est un outil qui amène à réfléchir à ses pratiques pédagogiques, à se remettre en question et à viser l'épanouissement de l'enfant et du jeune en travaillant la relation éducative.

MÔMES EN SANTÉ AVEC L'ONE

Dans tes animations, tu risques d'être confronté à des questions d'hygiène des locaux, d'hygiène de vie, à l'accueil d'enfants présentant des problèmes de santé ou ayant des besoins spécifiques, la prise en charge des bosses et bobos ou encore la question des maladies transmissibles au sein de la collectivité... Mômes en santé c'est le référentiel qui outille, répond aux questions et permet de créer un cadre sain et sécurisant pour chaque enfant.

OCARINA

On parie que tu reviendras ?

www.ocarina.be

En partenariat avec

MUTUALITE CHRETIENNE

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

E.R.: Célestine Lecocq - Ch. de Haecht 579 BP40 - 1031 Bruxelles ■ Illustrations: Odile Bree ■ Graphisme & mise en page: www.by-im.be