

UN CADRE LÉGAL

LE DÉCRET « CENTRES DE VACANCES »

Ce décret fut voté en 1999 et des modifications de 2009 sont d'application depuis le 1^{er} septembre. Il fixe les conditions et les procédures d'agrément et de subventions des centres de vacances ainsi que les modalités de la formation des animateurs.

En fixant des conditions d'agrément communes à toutes les organisations de jeunesse, la Communauté française met en place un label de qualité et une reconnaissance officielle de ces animations pour les jeunes. En lien avec cette reconnaissance, elle octroie des subventions pour l'organisation des centres de vacances reconnus. Ces subventions sont des moyens supplémentaires pour encore améliorer les camps.

Par "centres de vacances", on entend les séjours et les plaines de vacances et... nos camps !

1. AGRÉMENT ET SUBVENTIONS

Etre un centre de vacances agréé permet à ton camp d'être un stage pratique pour le parcours de formation des animateurs. Cela permet également aux parents de tes scouts de déduire fiscalement le prix du camp.





Comment obtenir l'agrément ?

Pour obtenir un agrément, il faut respecter une série de conditions.

Certaines découlent simplement du fait d'être une section scoute de la fédération, d'autres ne sont pas automatiques :

1. Le camp d'été doit faire au minimum 8 jours (6 jours pour les Baladins). Un camp de 6 jours pendant les autres congés scolaires peut aussi être un centre de vacances reconnu.
2. Le camp doit être encadré par un staff qui réponde aux conditions minimales suivantes :
 - Il doit être coordonné par un responsable qualifié (animateur breveté qui peut faire preuve d'une année d'animation après avoir obtenu son brevet).
3. Il faut 1 animateur par groupe de 12 enfants (8 enfants si 1 seul des enfants a moins de 6 ans).
4. Il faut qu'1 animateur sur 3, parmi ceux nécessaires pour le point précédent, soit breveté (les animateurs qui font leur deuxième stage pratique peuvent être comptabilisés).
5. Tous les animateurs doivent avoir plus de 16 ans et être de bonne vie et mœurs.
6. Le camp doit s'engager à accueillir au moins 15 enfants de moins de 16 ans.
7. Respecter les convictions des enfants et des parents.
8. Il est nécessaire d'avoir une structure (fixe ou mobile) adaptée et respecter des conditions de sécurité et d'hygiène.
9. Il faut accepter une inspection possible.

L'agrément pour l'organisation de camps est automatiquement demandé et renouvelé par la fédération pour toutes les sections.

Comment obtenir des subsides ?

Les subsides sont réservés aux camps qui répondent strictement aux conditions d'agrément ci-avant et aux conditions supplémentaires ci-dessous.

1. Avoir lieu durant un congé scolaire de 2 semaines ou plus.
2. La participation aux frais réclamée aux parents doit rester accessible et ne peut pas être supérieure aux coûts du camp moins les subventions accordées. On ne peut donc pas faire de bénéfice sur le camp grâce aux subventions.
3. Avoir effectivement accueilli au moins 13 enfants de moins de 16 ans.

Les montants du subside

Le montant de base est de 1,25 € par jour et par personne (au 01/09/2009)

Outre ce subside dit "de fonctionnement", il y a également un subside "d'encadrement". Celui-ci est accordé aux animateurs brevetés à concurrence du minimum nécessaire par rapport à l'encadrement décrit dans la partie agrément (1 animateur pour un groupe jusqu'à 36 enfants). Le montant prévu est de 4 fois le montant de base (soit 5€ par jour).

Ces montants sont théoriques. Ils doivent être adaptés pour satisfaire toutes les demandes avec un budget limité. Les montants reçus sont donc généralement inférieurs.

Par exemple, pour un camp de 10 jours avec 24 participants :

$$1,25 \text{ €} \times 10 \times 24 + 5 \text{ €} \times 10 \times 1 = 350 \text{ €}$$



Des majorations sont possibles dans certaines conditions :

- Pour les camps accueillant des enfants porteurs d'un handicap, ce montant est majoré de 2€ par jour par personne handicapée. Il est recommandé de prévoir, en plus des conditions d'encadrement habituelles, 1 animateur pour 3 enfants handicapés.
- 0,4€ supplémentaires peuvent être accordés si l'infrastructure est particulièrement bien équipée (dortoirs avec literie, sanitaires suffisants et répondant aux normes de sécurité et d'hygiène).
- 0,5€ supplémentaires pour les camps accueillant au moins 30% d'enfants issus de milieux défavorisés.

Contacte notre fédération pour plus de précisions si tu penses entrer dans une de ces catégories.

Quelle procédure ?

- **Avant le camp** : renvoyer les documents camp dans les délais au 21.
- **Après le camp** : renseigner la participation effective des animateurs et des scouts.



2. LA FORMATION D'ANIMATEUR EN CENTRE DE VACANCES

Pour avoir droit à un brevet d'animateur en centre de vacances reconnu par la Communauté française, il faut suivre un parcours organisé autour d'une formation théorique de 150 heures en résidentiel et d'une formation pratique de minimum 150 heures en centres de vacances.

Les règles décrites ci-dessous sont imposées à tous les organismes proposant un parcours de formation (dont les mouvements de jeunesse) pour que le parcours soit reconnu par la Communauté française.

Nous t'exposons ici la façon dont il est traduit chez nous, au sein de la fédération.

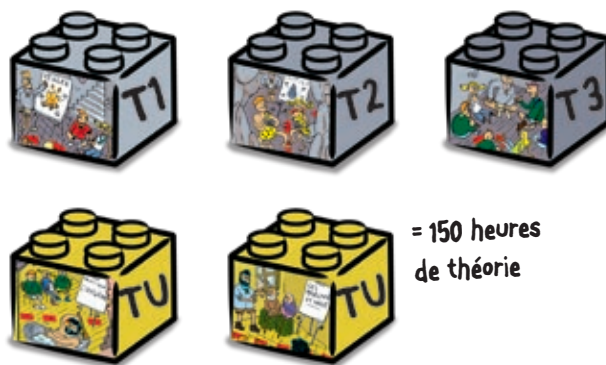
Règle n°1

Tu dois avoir au moins 16 ans le 1^{er} jour de formation théorique.

Il n'est cependant pas judicieux de commencer ton Pi-days avant ta dernière année Pionniers, au risque d'être bloqué dans ton parcours pendant un an puisqu'il faut être animateur pour faire un T2.

Règle n°2

Tu dois participer à un Pi-days/T1 + un T2 + un T3 + deux TU (temps de formation en unité) pour atteindre les 150 heures de formation théorique requises par la Communauté française.



Règle n°3

Ta formation pratique doit se dérouler dans un centre de vacances agréé.

Dans notre parcours, les stages pratiques sont les camps. Mais attention, pas n'importe lesquels (voir règle n°4).

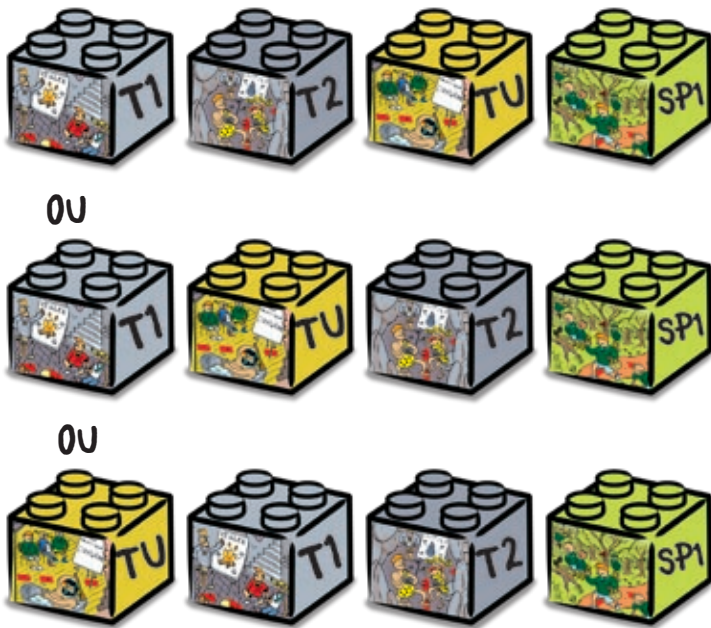


Règle n°4

Le premier camp pouvant être reconnu comme **stage pratique** pour le brevet est celui qui aura lieu après une période de 75 à 100 heures de formation théorique, c'est-à-dire **après ton T1+T2+un TU** (90 heures)*.

Attention ! Tout camp effectué avant ces étapes de formation ne peut donc être comptabilisé comme stage pratique.

*T1+deux TU ça marche aussi, remplace alors TU par T2 dans la règle suivante.



Règle n°5

Tu dois avoir fait au moins 150 heures de pratique dans ton parcours.

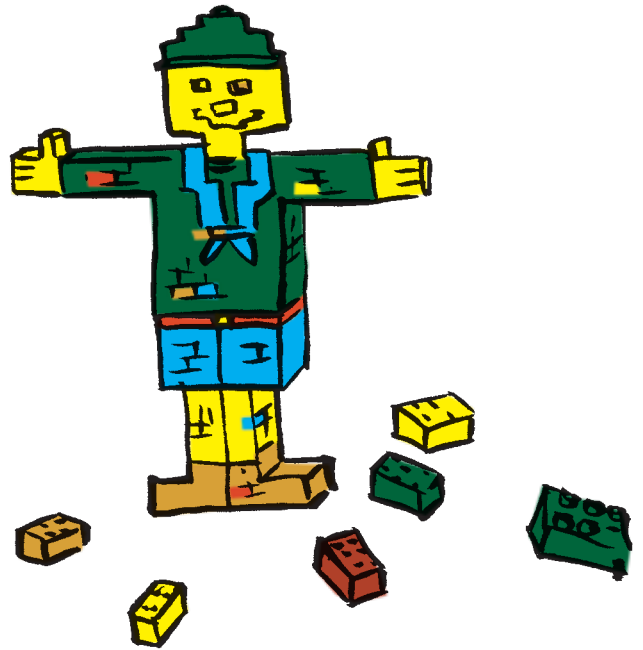


TOTAL = 150 HEURES

Si ton premier stage pratique dure **10 jours** ou plus, cela fait 150 heures. Il te restera à faire ton T3 et ton deuxième TU pour arriver au bout du parcours. Et ce, dans l'ordre qui te convient le mieux.

Si ton premier stage pratique fait moins de 10 jours, tu devras donc en outre faire **un deuxième camp** pour totaliser 150 heures, ce qui ne t'empêche pas de poursuivre les autres étapes de ton parcours.

Attention : Un stage pratique doit compter minimum 8 jours pour les plus de 8 ans et 6 jours pour les Baladins. Les deux stages pratiques peuvent éventuellement se dérouler la même année mais seuls les camps où tu es animateur comptent.



Règle n°6 (et non la moindre !)

Ton parcours doit se dérouler sur un maximum de 3 ans (36 mois entre ton premier temps de formation théorique et la fin officielle de ton parcours). Tu peux obtenir une dérogation pour allonger ce délai si tu es empêché pour une bonne raison, par exemple un séjour à l'étranger.

Contacte le 21 pour plus de renseignement sur les démarches à effectuer.



Parcours idéal

Voici une idée de parcours idéal qui fait coïncider les contenus des formations avec ton expérience d'animateur. Il permet d'aller vite sans trop se presser : une étape fédérale (T1,T2,T3), un TU et un camp par an.

Il est bien sûr ajustable en fonction des disponibilités de chacun. C'est pour cela que nous proposons toutes les étapes de formation lors de chaque période de congé scolaire.

Pi-days l'année avant de commencer l'animation, en parallèle avec des explorations.

Ou **T1** à la Toussaint dès ton entrée dans l'animation.

T2 à Carnaval ou Pâques de ta première année d'animation, quand tu penses à préparer le camp. Sans oublier un **premier TU**.

Un **camp** en été, où tu mettras en pratique l'une ou l'autre bonne idée.

T3 dans ta deuxième année d'animation, quand tu as toute une année d'expérience.

Le **deuxième TU**, qui tombe dans cette deuxième année, où tu n'as évidemment pas oublié tes bonnes idées...

Un **éventuel deuxième camp** où tu en profiteras également pour tester une autre bonne idée.

