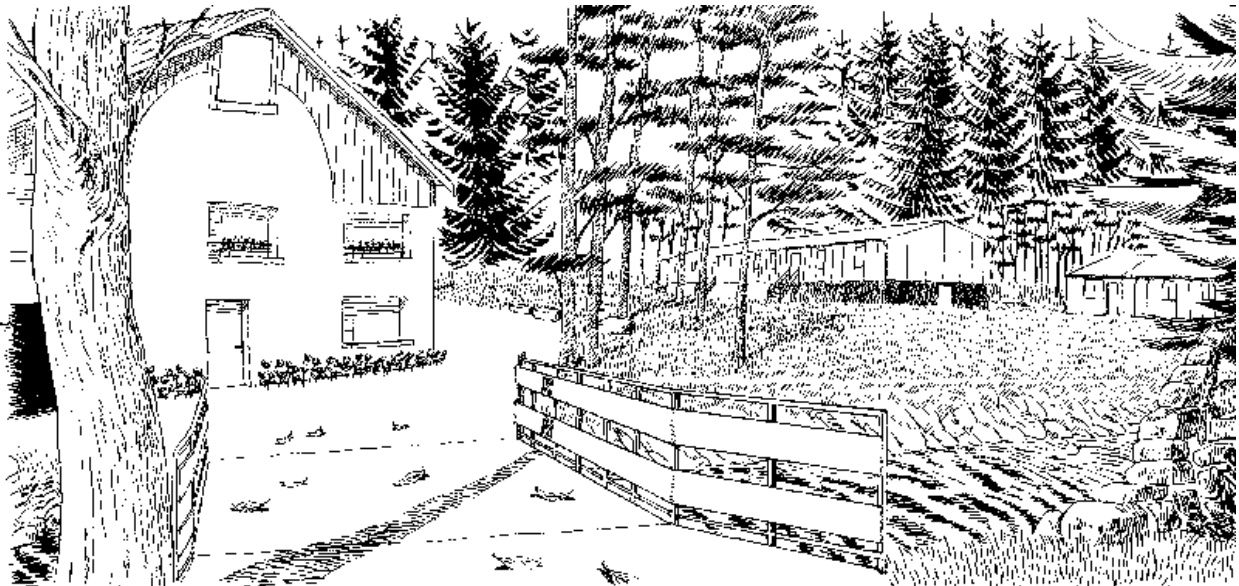


*Colonie
Notre-Dame du Trupt
Projet Pédagogique*



« Fidèle aux valeurs évangéliques sur lesquelles elle a été fondée, l'Association se propose d'organiser des séjours de vacances et des activités récréatives et culturelles.

Elle organise en outre l'accueil de groupes sur le Domaine mis à sa disposition par l'Association Saint Martin de Malzéville ». (article 2 des statuts de l'Association)



SOMMAIRE

CHARTRE DE L'ANIMATEUR.....	3
ORIENTATIONS PÉDAGOGIQUES.....	5
Projet éducatif.....	5
Pédagogie.....	5
La Sécurité en Centre de Vacances	5
Accompagner l'enfant, c'est avant tout... ..	6
Au Service de l'enfant.....	6
L'équipe de Direction et de Service	8
L'équipe d'Animation.....	9
Les Enfants	9
AU RYTHME DU TRUPT	10
Journée type de la session.....	10
Le Lever.....	11
La Gestion du linge.....	11
Rangement - Propreté - Hygiène	11
Les Temps libres.....	11
Les Repas de midi et du soir.....	12
Les Temps calmes.....	12
Proposition Chrétienne	12
La Toilette.....	13
Le Coucher.....	13
La Réunion de l'équipe.....	13
Site Internet.....	13
Le Téléphone	14
Le Courrier.....	14
Réflexions Multimédias.....	14
Les interdits	14
LES ACTIVITÉS.....	15
Les Activités à la Carte.....	15
Les Ateliers Manuels	15
Les Clubs	15
Les Grandes Journées	16
Les Veillées	16
PLUS DE 60 ANS D'HISTOIRE.....	17



CHARTRE DE L'ANIMATEUR

Choisir l'Association Notre Dame du Trupt, c'est prendre le terme d'animateur dans son sens fort : celui qui donne une âme et qui se sent donc responsable des enfants qui lui sont confiés, de l'équipe à laquelle il appartient, de l'association où il rentre.

ARTICLE 1 : ETRE ANIMATEUR AU SERVICE DES ENFANTS

En terme éducatif, l'animateur est conscient d'être une référence, voire un modèle pour les enfants, sans pour autant se substituer aux parents. Ses choix et ses décisions s'inspirent de préoccupations pédagogiques et non démagogiques. Cela suppose une disponibilité permanente qui n'est possible qu'avec une hygiène de vie en cohérence avec ses responsabilités. L'animateur aura constamment en tête la nécessité d'un respect strict des impératifs d'hygiène de vie et de sécurité.

ARTICLE 2 : C'EST SE SENTIR MEMBRE D'UNE EQUIPE

En tant que membre de l'équipe d'animation et de service, l'animateur agit :

En adulte responsable à qui l'on fait confiance. Cette responsabilité s'exerce tant sur le plan humain que sur l'environnement matériel dont il bénéficie. En personne tolérante, qui a le souci du respect de l'autre, de l'ouverture à tous et qui s'attache à rendre l'équipe vivante.

ARTICLE 3 : ETRE ANIMATEUR DANS L'ASSOCIATION

Etre animateur au Domaine Notre-Dame du Trupt, c'est aussi si l'on y adhère devenir membre actif de l'Association, avec voix délibérative à l'Assemblée Générale. Cela suppose en dehors des sessions, la disponibilité que l'on demande à des bénévoles : Préparation des sessions, Participation à la vie de l'association, Promotion des sessions. Intégrer l'association sous-entend de s'y impliquer pendant plusieurs années (3 à 4 ans en moyenne).

ARTICLE 4 : C'EST ACCEPTER L'ESPRIT DE L'ASSOCIATION

Pendant les sessions, l'animateur respecte l'esprit chrétien, fondement de l'association (article 2 des statuts) et participe aux moments à dimension spirituelle. Conformément à l'objectif de ses fondateurs, il considère que la finalité essentielle de sa présence au Domaine est d'être au service de l'autre. C'est à cette condition qu'il recevra tout autant qu'il donnera.

ARTICLE 5 : L'ANIMATEUR ADHERE AU PROJET PEDAGOGIQUE COMMUN

à l'ensemble des équipes d'animateurs. Les Directeurs et les équipes de directeurs qui veillent à sa mise en œuvre sont particulièrement attentifs à la qualité des relations entre les différentes équipes d'animation. Elles sont fondées sur le respect des engagements de chacun de la tolérance et de l'ouverture aux autres notamment au moment des changements d'équipes.

Commentaires

Par essence, une charte est un document qui met en avant un certain nombre de principes. Dans les lignes qui suivent, nous nous efforçons de traduire ces principes en règles de fonctionnement dans le quotidien d'un centre de vacances.

L'ANIMATEUR RESPONSABLE DES ENFANTS QUI LUI SONT CONFIES

Le terme « responsable » est le mot-clé de cette charte.

Plus concrètement, en centre de vacances, cette responsabilité de l'animateur est à la fois :

- *Morale* : vis-à-vis des parents qui nous confient ce qu'ils ont de plus précieux et de l'Association qui fait confiance à un animateur pour accompagner des enfants.

- *Civile* et même *Pénale* : en cas de faute grave, l'animateur, le Directeur et l'Association à travers son Président peuvent être condamnés.

L'animateur a évidemment une obligation de respect de la loi. Concrètement cela concerne tout particulièrement un certain nombre d'interdits : ceux de la consommation de drogue et d'alcool, du recours à la violence physique, de la mixité dans les bâtiments dans lesquels cela n'a pas lieu d'être. L'animateur fait aussi appliquer dans le centre les règles de fonctionnement définies avec les enfants : non-violence, respect des règles de sécurité, de la nourriture, du matériel, mise en œuvre du principe « tous différents mais tous pareils ».



ÊTRE ANIMATEUR AU SERVICE DES ENFANTS

L'animateur est une référence et à ce titre :

- Il maîtrise son vocabulaire et s'interdit toute violence verbale
- Il est toujours disponible pour régler un problème matériel (un enfant qui a besoin d'un pull, un handicapé qu'il faut aider en dehors de son bâtiment...) ou un problème humain (tension entre les enfants par exemple)

L'animateur s'impose une hygiène de vie en cohérence avec ses responsabilités. Il s'impose des temps de sommeil suffisants. Il est conscient que s'il est malade à la suite d'imprudences, il pénalise les enfants et l'équipe.

L'animateur a en tête les impératifs de sécurité :

- Les interdictions de fumer.
- Le respect de ses engagements pour les temps libres ou dans les bâtiments lorsque s'y trouvent des enfants.

Il a le souci de respecter les dates de la session pour laquelle il s'est engagé.

L'ANIMATEUR MEMBRE D'UNE EQUIPE

Il s'applique les mêmes règles que celles imposées aux enfants notamment :

- Sur la violence verbale
- Sur la nourriture (on ne gâche pas et on se bat encore moins avec celle-ci)
- La non-mixité dans les bâtiments
- Le respect de la vie privée de ses collègues (les rumeurs n'ont pas leur place au Trupt)
- L'attention au matériel mis à sa disposition.

Les responsabilités de l'animateur en vie quotidienne ne peuvent pas être négligées sous prétexte d'assumer d'autres responsabilités dans l'organisation d'une grande journée ou d'une veillée. Si l'on a pris une responsabilité avant une session, cela suppose d'arriver en colo avec l'activité bien au point.

L'animateur a le souci permanent du dialogue et il est conscient que le conflit ne règle rien.

Il s'organise pour une bonne remontée de l'information si nécessaire.

Il est conscient qu'un manque d'anticipation dans la préparation matérielle d'une activité dont il est responsable pénalise toujours l'enfant et souvent ses collègues.

ANIMATEUR AU SEIN D'UNE ASSOCIATION

A son niveau, il se sent concerné par la promotion des sessions et des activités de l'Association. Il participe à toutes les réunions de préparation des sessions de colo qui le concernent. Il participe aux temps forts de la vie de l'Association : brocante, week-ends de travail et autres animations. Il est conscient que l'essentiel est de « donner et de recevoir » et non de « donner pour recevoir ».



ORIENTATIONS PÉDAGOGIQUES

Projet éducatif

Nous veillerons avant tout à préserver le plaisir du jeu. Pour nous, les vacances à la Colonie Notre-Dame du Trupt, c'est ...

UN APPRENTISSAGE DE L'AUTONOMIE

L'enfant participe à la vie quotidienne.

Il choisit ses activités en fonction de ses désirs lors de temps libres.

Le petit déjeuner échelonné laisse la possibilité à l'enfant de dormir un peu plus longtemps s'il en a envie.

Les repas de midi et du soir, en self, offrent de multiples solutions : manger tout de suite, flâner un peu, jouer...

LA REDECOUVERTE DE LA NATURE

Le milieu environnant est très riche, mais souvent méconnu.

Des moments forts comme les raids, les balades à pied ou à vélo, sont autant d'occasions pour l'enfant de redécouvrir la nature. N'hésitons pas à sortir du Domaine, en prenant les précautions d'usage...

Nous avons la chance de disposer d'un domaine de 5 hectares, utilisons tout l'espace.

LA DECOUVERTE DE NOUVELLES ACTIVITES

L'enfant découvre de nouvelles techniques, il peut aussi développer son potentiel créatif...

Des activités sportives, ludiques, artistiques, manuelles, qu'elles soient traditionnelles ou non, seront proposées.

LA RENCONTRE D'AUTRES PERSONNES

Les autres enfants, avec lesquels il doit apprendre à vivre.

Puis les animateurs, avec leur expérience et leur disponibilité.

L'équipe de direction et tous les adultes vivant au Domaine.

Les habitants des villages environnants.

LE DEVELOPPEMENT DE L'IMAGINAIRE

S'évader de la vie quotidienne, rêver...

Pédagogie

Notre rythme est celui d'un centre de vacances d'environ 160 enfants de 6 à 13 ans.

Le principe essentiel de notre fonctionnement est la recherche régulière et permanente d'un équilibre entre une dynamique collective et des périodes où l'enfant va être en mesure de fonctionner individuellement.

L'enfant doit pouvoir s'épanouir pleinement lors de toutes les activités proposées, mais aussi au travers de celles qu'il doit pouvoir lui-même proposer. En effet, chaque enfant doit être considéré individuellement mais cela ne doit pas être un obstacle à la vie collective. Au Domaine, cette vie collective se traduit par l'existence de groupes dans lesquels l'enfant s'intègre. Promouvoir le sens du partage, tout en poussant l'enfant vers une plus grande autonomie, et ainsi le préserver de l'individualisme.

Nous accueillons pendant notre session des enfants handicapés moteur, qui partagent toutes les activités, après adaptation si nécessaire, ce qui enrichit tous les enfants et toute l'équipe. C'est une occasion de permettre à toutes les personnes vivant au Domaine d'affiner leur vision du monde handicapé.

→ Des règles générales :

Nous sommes tous là **au service des enfants** qui nous sont confiés, pour leur permettre de s'épanouir pendant les jours de vacances qu'ils passent au Trupt.

Chacun, à sa place fait partie intégrante de **l'Equipe** toute entière : il n'existe pas de fonctions subalternes.

Ce qui suppose :

- Préparation de la session durant l'année
- Disponibilité, compréhension, ouverture à tous
- Participation à la vie de la session
- Respect des autres et de leur travail

La Sécurité en Centre de Vacances

Elle s'articule autour de plusieurs pôles :

➤ *La sécurité à l'intérieur des bâtiments* : le respect de la réglementation légale (cigarettes, et tout risque lié au feu par exemple), respect des règles de la vie en communauté.

- *La sécurité pendant les activités* : les activités à risques au Domaine (certains ateliers, grands jeux, les sports), les sorties en dehors du Domaine
- *La sécurité pendant les temps libres* (cf. page 10), avec en particulier
 - Pas de cailloux, pas de bâtons
 - On ne va pas dans la Plaine
 - Les jeux ne servent qu'à jouer (cannes de golf, raquettes de ping-pong ...)

Les animateurs de temps libre sont particulièrement concernés par tout ce qui touche à la sécurité des enfants.

Accompagner l'enfant, c'est avant tout...

L'ENFANT ET SES VACANCES ...

Les vacances sont un moment propice aux loisirs et à la détente. Elles permettent à l'enfant de faire des rencontres et de s'épanouir dans des activités ludiques proposées quotidiennement. Cette liberté passe néanmoins par le respect inhérent à certaines règles.

A L'ECOUTE DE L'ENFANT...

Une de nos principales préoccupations est d'être à l'écoute de l'enfant. Notre large équipe permet d'apporter une attention particulière à chacun, en particulier lors de moments privilégiés comme le temps calme et le coucher, où l'enfant pourra partager avec ses animateurs de son groupe. Les temps libres sont aussi autant d'occasions pour l'enfant d'aller à la rencontre des autres animateurs toujours disponibles...

L'ENFANT AUTONOME ...

Tout en étant accompagné, l'enfant apprend à développer son autonomie par différents moyens : organisation de sa journée, choix des activités, lever échelonné, repas en self. Il peut aussi acquérir un comportement individuel et habituel, comme prendre en charge la propreté de sa chambre, adopter une hygiène de vie saine... Il peut ainsi se gérer pleinement et prendre conscience de sa place dans le groupe.

L'ENFANT, ACTEUR DE SES VACANCES ...

Chaque jour, l'enfant est invité à choisir ses activités en fonction de ses goûts et affinités. Il peut proposer lui aussi d'autres activités. Le rythme de nos journées doit permettre à chacun de s'épanouir : les sportifs de la première heure ou les flâneurs gros dormeurs bénéficient de la même attention.

Au Service de l'enfant

Que signifie « être au service des enfants » ? Cette réflexion peut s'articuler autour des thèmes suivants :

- C'est l'enfant qui est en vacances et non l'animateur
- Il est essentiel que chacun au sein de l'équipe soit bien à sa place et notamment :
 - Le Directeur qui coordonne l'ensemble des composantes du centre : Direction pédagogique, économat, infirmerie, cuisine, intendance.
 - Les Directeurs Pédagogiques qui coordonnent l'ensemble des activités.
 - Les animateurs qui animent et sont les interlocuteurs des enfants.

Cela signifie que pour l'enfant, ses interlocuteurs sont par excellence les animateurs, et non un directeur.

- On ne peut être au service et à l'écoute que si l'on est en forme physiquement (hygiène de vie, respect du sommeil des autres, pas de prise de risques inutiles...)
- Il y a des temps où les animateurs cultivent le plaisir d'être ensemble mais on ne peut être au service si l'on est en permanence par groupes de 3, 4 ou 5 à discuter ensemble
- Un enfant trop souvent seul est un enfant en difficulté. Il convient de se rappeler que l'objectif fondamental du centre est l'intégration de tous les enfants. Dans cet esprit, il convient d'insister sur la nécessité d'être particulièrement attentif aux enfants en difficulté tout en ne se consacrant pas uniquement à eux au détriment de tout le groupe. Au sein d'un groupe, c'est l'équilibre le plus difficile à atteindre.
- Jouer avec les enfants, cela peut consister à organiser l'activité ou, si l'on y participe, à bien mesurer les différences de physique.
- Quel que soit le moment de la journée ou ses propres impératifs, la demande d'un enfant pour un pull, ou des chaussettes mouillées à changer par exemple, doit être satisfaite immédiatement (au pire on va chercher soi-même un autre animateur mais on ne lui dit pas de chercher quelqu'un d'autre).
- Toutes les occasions de dialoguer ou rire avec un ou plusieurs enfants sont bonnes à saisir (attention à ne pas chahuter avec un groupe, on est vite débordé)



- On ne distribue pas le courrier n'importe comment : cela doit être fait avec beaucoup de discrétion par respect pour ceux qui n'en ont pas reçu.
- Une décision de sanction collective nécessite l'accord des directeurs, ceci ayant pour but de permettre une bonne remontée de l'information et une anticipation sur des problèmes éventuels.



L'équipe de Direction et de Service

La direction du Centre est assurée par une équipe d'adultes dont le directeur, des directeurs pédagogiques, l'économiste et l'infirmière.

L'équipe travaille en parfaite coordination, mais les responsabilités suivantes se dégagent pour chaque poste.

LE DIRECTEUR :

- Relation Colo - autorités : Jeunesse et Sports, CAF, Mairie, Gendarmerie...
- Relation Colo - personnes extérieures : médecins, parents...
- Tâches administratives et comptables.
- Coordonne les travaux de toute l'équipe d'adultes.
- Assume la responsabilité de tous ceux qui vivent au Domaine ; est ainsi le garant de la légalité et de l'esprit du séjour. Il est nécessaire qu'il soit au courant de tout.
- Relations Colo - parents.
- Le tout avec la collaboration de la SECRETAIRE.

LES DIRECTEURS PEDAGOGIQUES (DP) :

- Coordonnent le contenu pédagogique de la session. Dans cet esprit, ils sont responsables du panneau infos.
- Préparent les activités avec les animateurs.
- Sont à la disposition de tous et de chacun pour tout conseil et toute aide.
- Veillent à la sécurité et au bien-être de tous.
- Conseillent et apportent une formation aux animateurs stagiaires.
- Veillent au respect du projet pédagogique.
- Chaque groupe est suivi en particulier par un DP qui lui est propre.
- Assurent les relations avec l'Association, en particulier dans l'information des animateurs en ce qui concerne les activités en dehors des sessions (week-end de travail, Brocante, Téléthon, sorties...)

LE RESPONSABLE COMMUNICATION :

- Prend quotidiennement des photos (activités, enfants, événements en générale).
- Gère la communication entre les parents et les enfants (courrier, téléphone, mail).
- Développe, à l'aide des photos, la page journalière du site internet.
- Saisit et imprime, à la demande du directeur : listes de groupes, fiches de sortie...

L'ECONOME :

- A autorité dans la cuisine qui est un lieu réservé à l'usage des cuisiniers.
- S'occupe de toutes les commandes et livraisons, des courses et de l'élaboration des prix de journée.
- Elabore les menus et le 5^{ème} repas avec les cuisiniers.
- Coordonne le travail des intendants et de l'équipe d'entretien et de service.

L'INFIRMIERE :

- Veille à la bonne santé et à l'hygiène de vie des personnes vivant au Domaine.
- S'assure de la propreté et du rangement de l'infirmierie et des chambres des malades.
- Participe à la vie quotidienne des handicapés.
- Conçoit et approvisionne les trousseaux de secours.
- Suit le rythme de la session.

LES CUISINIERS :

Les cuisiniers sont responsables de la confection de tous les repas, de la propreté des locaux et du matériel de cuisine, de la conservation journalière des denrées alimentaires consommées.

LES INTENDANTS :

S'assurer de la propreté des toilettes et des sanitaires centraux, du sanitaire cuisine pendant toute la journée.

(Le nettoyage et la propreté du sanitaire du premier étant à la charge des animateurs s'en servant).

Participer au nettoyage de la salle à manger avec les autres personnes de service.

Nettoyer les salles de douche et être responsable de cette zone.

LA LINGERE :

Nettoyer le linge, organiser et nettoyer son local.

Réceptionner le linge sale et distribuer le linge propre.

Elaboration le plan d'organisation de ramassage avec les différents groupes.

L'équipe d'Animation

LES ANIMATEURS :

Leur rôle fait appel à 3 champs de compétence bien identifiables.

➤ *Savoir-être :*

- Apporter et faire partager à l'enfant la foi qui l'anime.
- Être disponible, compréhensif, sans cesse à l'écoute de chaque enfant, sans oublier le plus délaissé.
- Permettre à l'enfant de se découvrir, de s'épanouir, de s'extérioriser, de créer, d'être bien.
- Aider l'enfant à prendre conscience de la valeur des autres et de leur travail.
- Tenir un langage correct devant les enfants.
- Conserver la confidentialité des informations internes à l'équipe, c'est-à-dire ne pas adopter une attitude de démagogue.
- Être conscient que l'animateur représente une référence voire un modèle pour l'enfant.
- Respecter la propreté et le rangement de tout le matériel dont il dispose.

➤ *Savoir-faire :*

- Préparer et animer les activités.
- Permettre à l'enfant de vivre pleinement ses désirs et ses choix. Pour cela, il doit l'aider à exprimer ses idées, ses désirs et essayer de les lui faire réaliser en lui apportant son appui matériel, psychologique et affectif.
- Accompagner les enfants pendant les temps libres.
- Veiller au nettoyage et à la propreté du bâtiment où il se trouve.
- Assumer pleinement l'atelier qu'il dirige, ce qui signifie :
 - Préparation minutieuse du matériel avant le début de l'activité, ouverture à l'enfant.
 - Rangement de tout le matériel à la fin de chaque atelier.
 - Inventaire détaillé de son atelier à la fin de la session et rangement de ce dernier.

➤ *Savoir :*

- Prendre des initiatives, des responsabilités et les assumer tout le long de la session.
- Veiller à la sécurité de l'enfant.
- Aider l'enfant à respecter le matériel.
- Aider l'enfant à apprécier et à respecter la propreté du milieu environnant, à nettoyer et à ranger sa chambre.

L'éventail des fonctions citées précédemment devra permettre l'évaluation du travail fourni, notamment pour les stagiaires. Dans un souci d'accompagnement, un suivi pourra être réalisé afin de les aider dans leurs démarches en fonction de leurs attentes et de leurs engagements.

Les Enfants

LES RELATIONS ANIMATEUR-ENFANT :

L'animateur est toujours disponible, même lorsqu'il est pressé (par exemple, il ne paraît pas acceptable de refuser l'ouverture d'un bâtiment pour qu'un enfant puisse prendre un pull). En temps calme, libre ou d'une manière générale, tous les adultes présents au Domaine créent un climat de confiance et sont réceptifs à tout besoin éventuel émanant des enfants.

Le dialogue et l'écoute doivent permettre un épanouissement et une extériorisation de l'enfant.

Echange et partage avec l'ensemble du groupe.

LES RELATIONS ENFANT-ENFANT :

L'animateur crée et facilite les contacts entre les enfants, si cela est nécessaire : la plupart des enfants s'intègre au groupe de façon naturelle, notre attention sera donc plus portée sur le timoré que sur le boute-en-train.

Attention aux problèmes éventuels d'exclusion et de racisme. Ces problèmes ne tombent pas du ciel et peuvent être détectés très tôt.

➔ *Dans tous les cas, les problèmes de tout ordre, même ceux qui peuvent paraître insignifiants, doivent attirer l'attention de l'animateur et remonter jusqu'à l'équipe de direction et toute l'équipe si besoin.*



AU RYTHME DU TRUPT

Journée type de la session

On se basera sur les horaires suivants, sachant toutefois que celui du lever peut être variable et ainsi conditionner l'horaire de la matinée. L'utilisation de la musique permet de rythmer la journée à chaque temps fort.

8 h - 9 h 15 : Lever et petit déjeuner/temps libre

Aucun enfant n'est autorisé à se lever avant l'heure prévue.

Le petit déjeuner est échelonné. Il prend fin au plus tard à 9 h 30.

Les animateurs sont opérationnels dès le début du lever. Les tournants sont en action.

9 h 15 - 10 h : Services

Brin de toilette.

La durée du rangement est d'environ 30 minutes. Le bâtiment doit être propre.

Toutes les surfaces nécessitant une manipulation des produits d'entretien sont à la charge des animateurs.

10 h - 12 h : Activités

Les activités sont annoncées aux enfants rassemblés.

Exemples : clubs, ateliers, sports, rallye, balade, grand jeu, etc.

12 h - 14 h : Repas/temps libre

Le repas est pris en self.

Les tournants sont aussitôt en action. Les animateurs de Clubs Temps Libre mettent vie à leur activité.

Piscine.

14 h - 15 h 30 : Temps calme

Tous les enfants sont dans leur bâtiment pour des activités calmes comme : courrier, jeux, lecture, vidéo, possibilité d'une sieste pour les plus jeunes. Léger rangement à l'issue de ce temps.

Les animateurs qui ne sont pas dans le bâtiment préparent les animations futures.

15 h 30 - 18 h : Activités

Le goûter est pris par groupe de vie quotidienne vers 15 h 30 ou par groupe d'activité vers 16 h.

Exemples : clubs, ateliers, sports, rallye, balade, grand jeu, etc.

18 h : Douche

18 h 45 - 20 h : Repas/temps libre

Le repas est pris en self.

Les tournants sont aussitôt en action. Les animateurs de Clubs Temps Libre mettent vie à leur activité.

20 h - 21 h 30 : Veillée

Tous les animateurs sont dans la salle de veillée, dispersés parmi les enfants.

Exemples : veillée Anim's, veillée colons, radio crochet, boum, casino, etc.

21 h 30 - 22 h 30 : Coucher

Brin de toilette, mise au calme, discussion par chambre, ... Au bout d'une heure, tous les enfants sont dans leur lit. Il ne reste alors que l'animateur de garde.

22 h 30 : Réunion

Remontées d'informations, préparation de la journée du lendemain, 5^{ème} repas.

Les animateurs de garde dans les bâtiments, ne participant pas à cette réunion, veillent à se renseigner sur son contenu, en particulier sur le programme du lendemain.

Le coucher de l'animateur n'est pas trop tardif, afin de préserver toute son énergie et sa disponibilité pour les enfants jusqu'au dernier jour de session !

Le Lever

Le lever est échelonné sur environ une heure, il permet donc aux enfants de se lever lorsqu'ils le désirent, le plus difficile étant de veiller à ne pas réveiller ceux qui dorment encore. *Un fond musical très doux* peut être, pour les enfants réveillés, le signal de la possibilité de se lever, sans pour autant perturber les enfants encore assoupis.

Un animateur est présent dans chaque bâtiment et veille au respect de cette règle. Il réveille les derniers enfants 15 minutes avant la fin du service du petit déjeuner.

→ *Respecter le rythme de vie de chacun*

La Gestion du linge

Le linge nécessite une organisation précise au niveau du ramassage et de la distribution. C'est pourquoi il est indispensable que les enfants et la lingère disposent tout au long de la session du même interlocuteur : un **animateur responsable du linge** de son groupe.

Dans chaque bâtiment sont disposées des panières et l'organisation du ramassage est étudiée avec la lingère...

L'animateur sensibilisera les enfants : un pull porté un jour, sans tache apparente, ne doit pas figurer avec le linge sale, les chaussettes sont dans la panière, à l'endroit... Les animateurs seront particulièrement attentifs lors de la toilette (linge sale ou mouillé...) et du coucher (préparation des habits pour le lendemain).

L'inventaire complet du trousseau sera effectué les premier et dernier jours. Le premier jour, chaque animateur disposera d'un stylo indélébile, afin de marquer le linge non identifié. Si les parents ramènent du linge lors de leur visite, nous le noterons sur la liste du trousseau.

La valise du retour sera faite avec l'enfant le plus soigneusement possible en séparant bien le linge propre des affaires sales dans un sac.

→ *Apprendre à l'enfant à gérer son linge*

→ *Rendre le trousseau complet en bon état*

Rangement - Propreté - Hygiène

Un animateur par groupe se portera garant de la propreté du bâtiment, tâche qu'il ne pourra en aucun cas assurer seul. Il devra toutefois être capable de garantir la propreté générale des chambres et des salles pédagogiques prises en charge par les enfants, ainsi que les sanitaires à la charge des animateurs du groupe. Les moments importants :

- Les services : les enfants rangent leur chambre. Rien ne doit traîner. Le sol doit être balayé, voire lavé si nécessaire. Même consigne pour le couloir et la salle d'activité.

Le nettoyage des sanitaires n'est jamais effectué par les enfants.

- La toilette et la douche : le linge sale ou mouillé ne doit pas traîner. Il faut particulièrement prendre soin de la serviette et du gant de toilette, qui doivent sécher rapidement avant l'utilisation suivante.
- Le coucher : le brossage des dents est indispensable. Un brin de toilette est souvent nécessaire, même si une douche a été prise quelques heures avant !

Nous prendrons particulièrement garde à ne laisser aucun produit d'entretien à portée de main des enfants.

→ *Assurer la propreté du bâtiment tout au long de la session*

Les Temps libres

Pour les **animateurs de temps libre**, c'est un temps tout particulier d'attention.

- Deux sont qualifiés de « tournants » : l'un côté Meurthe-et-Moselle (54) et l'autre côté Vosges (88) ; ils ont pour tâche de décrire les départements 54 et 88 séparés par la Plaine. Ils sortent du Domaine et entrent dans les bâtiments s'ils sont ouverts.

La surveillance de 54 comprend les sanitaires centraux, le pont et la bordure de Plaine, la zone derrière les Belettes (accès autorisé uniquement lors des activités organisées, notamment sur l'étang), les tentes des aînés et derrière les chalets.

La surveillance de 88, plus vaste, comprend la zone derrière les Mésanges, la bordure de Plaine, il remonte en suivant le ruisseau, passe derrière les Chevreuils, la terrasse des Piverts, puis derrière les Ecureuils, derrière la salle de veillée, les alentours du pont, la bordure de Plaine entre les deux ponts (mini-ferme). Quatre autres sont fixes et répartis aux lieux suivants : jeux d'extérieur des Petits et des Grands ; Terrain de Foot et enfin deux animateurs gèrent le Terrain de Basket-Ping-pong et Speedball et ses alentours. C'est l'animateur de terrain de foot qui gère sa zone, raccourcissant ainsi le parcours du 88.

- Pendant ces temps libres, quelques animations sont proposées : le poney, encadré par l'animateur spécialisé et un autre animateur, le tir à l'arc, encadré par l'animateur spécialisé, la piscine, encadrée par le surveillant de baignade et quatre animateurs chargés respectivement de l'accueil, la douche, la baignade.

Les animateurs de temps libre ne peuvent pas être responsables d'une autre activité pendant les temps libres.

Pour les autres animateurs, c'est un temps d'écoute et de présence ou encore de préparation.

Il est impossible de se trouver dans les chambres pour se reposer par exemple...

Les temps libres sont l'occasion de dialoguer avec les enfants des autres groupes. C'est le moment de jouer !

Sont à plébisciter toutes les activités que l'on peut organiser spontanément, ainsi que les sports et autres activités d'extérieur, ou d'intérieur : en cas de pluie, le groupe et ses animateurs rejoignent leur bâtiment.

→ Permettre à l'enfant de développer son autonomie

→ Veiller à la sécurité

→ Offrir à l'enfant, s'il le désire, la possibilité de ne rien faire ou des solutions d'accompagnement

Les Repas de midi et du soir



Les repas sont pris en self. L'enfant choisit ce qu'il va manger, il s'engage à manger tout ce qu'il a choisi, à ne pas gâcher. Il sait qu'il dispose aussi de « rab » s'il a encore faim. Les animateurs de jour gèrent le flux, vérifient que les enfants se lavent les mains et, le soir, qu'enfants et animateurs portent pull et chaussettes.

Des Activités de Temps Libres sont organisées en parallèle pour réguler le service, sur tout le Domaine : l'activité poney et la piscine sont ouvertes, et facultatifs, le tir à l'arc, le mini-golf, les vélos sont aussi à disposition sous réserve de la présence d'un animateur, des danses folks, des troubadours chantent sous le kiosque... Autres possibilités : contes à la bibliothèque, cirque, petits jeux de cour, sports...

Les animateurs mangent avec les enfants si ceux-ci les invitent. Nous éviterons de manger entre animateurs afin de ne pas se placer en marge par rapport aux enfants, de rester disponibles et de veiller au bon déroulement du repas.

→ Responsabiliser l'enfant quant à son équilibre alimentaire

→ Utiliser tout l'espace environnant

→ Optimiser le fonctionnement du self

Les Temps calmes

Tous les animateurs sont présents à l'accueil des groupes dans les bâtiments afin d'amener au calme les enfants. C'est avant tout un temps de repos, un repère pour l'enfant. C'est ainsi que pendant les premiers temps calmes, les règles sont expliquées ou rappelées.

Ensuite, un animateur peut exceptionnellement se trouver seul dans son groupe : lorsque les autres animateurs préparent les animations futures. Il peut donc être nécessaire que l'on trouve des activités pour pallier à cette situation. Elles doivent être calmes et permettre à l'enfant de se reposer.

C'est un moment où l'enfant peut avoir besoin de l'animateur. C'est un temps de dialogue et de présence.

La vidéo, la lecture, l'écriture du courrier, les jeux de société sont autant d'activités possibles et souhaitables (excepté le jour de la Messe et du temps citoyen, voir plus bas).

On peut proposer la diffusion d'un film en salle de veillée, un temps de louange à la chapelle...

→ Equilibrer le rythme de l'enfant

→ Permettre à l'enfant de s'occuper seul ou avec le groupe

→ Offrir à l'enfant une possibilité privilégiée d'écoute et de dialogue

Proposition Chrétienne

Notre objectif à tous est de vivre ces temps de vacances dans un esprit chrétien de partage, et de respect de l'autre. Le Domaine Notre-Dame du Trupt est un lieu où une proposition de la Foi est faite aux enfants qui le souhaitent.

C'est ainsi que les après-midis, en début de temps calme, quelques membres de l'équipe d'animation proposent un **Temps de Louange** à la Chapelle, pendant 15 à 20 minutes. Une fois par semaine, un prêtre vient célébrer l'**Eucharistie**. Dans le même temps, les enfants qui n'ont pas choisi de participer à la messe échangent pendant 30 à 40 minutes avec les animateurs sur un thème de la vie quotidienne (c'est un temps de réflexion « laïc »).

La Toilette

Tous les animateurs sont présents au moment de la douche journalière. Quel que soit l'âge, ce temps important nécessite une attention maximum des animateurs. On inspectera particulièrement et systématiquement les cheveux, les oreilles, les ongles...



La toilette est suivie et accompagnée. Les **animatrices** lavent les 6-7 ans soigneusement si nécessaire (c'est très souvent le cas !)

Pour les plus grands, les animateurs veillent à l'autonomie des enfants en n'hésitant pas à encadrer les toilettes du soir et du matin. Comme tout le monde, les enfants se lavent les mains avant chaque repas.

→ Garantir une bonne hygiène de vie pour tous

→ Animer et s'assurer de l'hygiène

→ Faire acquérir des automatismes aux enfants

Le Coucher

Tous les animateurs sont présents au moment du coucher, un animateur, quittant la veillée un peu avant la fin, précède et accueille le groupe et s'est assuré que le bâtiment est prêt à recevoir les enfants.

Après la veillée, les groupes disposent au maximum d'**une heure** pour gérer le coucher.

Le coucher comprend plusieurs séquences : toilettes, recueil des impressions de la journée... Une discussion par chambre permet aux enfants de donner leurs avis ou de proposer des activités qu'ils souhaiteraient. Les animateurs devront alors le faire savoir à leur directeur pédagogique.

Ils doivent s'organiser pour que le coucher soit suffisamment avancé et le calme obtenu pour laisser à l'animateur de garde la meilleure situation possible lorsqu'ils se rendent à la réunion. Celui-ci vérifie que les enfants dorment, sa présence rassure les plus jeunes, elle est indispensable pour faire face à tout problème.

La Réunion de l'équipe

Essentielle pour le bon fonctionnement de la session, la réunion commence impérativement une heure après la fin de la veillée. D'une durée de 35 à 45 minutes au maximum, elle se déroule dans le « PC ». Un tableau d'inscription y est affiché avec différentes catégories.

Parmi elles :

Animateurs de jour : chargés de ranger et laver le PC (les produits frais devant être impérativement recouverts et remis au frais le soir même), d'assurer l'encadrement des repas. La veille, ils alimentent le panneau d'infos à destination des enfants, il doit comporter les activités de la journée (sauf surprises...), les Activités Temps Libre du jour, leurs lieux et leurs responsables, ils peuvent aussi y ajouter la blague du jour, des vrais infos (en dehors du Truip, la vie continue !), la météo, etc. Chaque animateur doit être « de jour » une fois pendant la session.

Animateurs de temps libre : ils doivent être libres de toute autre activité pendant les repas. Et comme ils doivent manger dès le début du service, on prévoit pour chacun un remplaçant.

Arrosages : c'est inévitable, nous avons tous quelque chose à fêter (le bac, le passage en année supérieure, le grand amour, la naissance du petit dernier, etc.) C'est donc l'occasion d'arroser et comme nous sommes animateurs, n'oublions pas l'animation ! L'arrosage est aussi l'occasion d'un 5^{ème} amélioré, pensons donc à en parler avec l'économe.

Consignes pour l'inscription sur le tableau :

Les animateurs s'inscrivent à l'avance. L'inscription définitive se fait sur le tableau Velléda avant le début de la réunion, durant laquelle des ajustements sont bien sûr possibles. Pour gagner du temps, il convient de veiller à ne pas s'inscrire pour deux responsabilités inconciliables (ex : animateur de jour et tournant...)

Repos : pour des raisons d'organisation, les animateurs poseront leur jour de repos **auprès du DP responsable**. Un jour de repos (24 h) se prend en principe à partir de la fin de la veillée.

Site Internet

Des informations sur la journée et des photos sont mises en ligne à l'adresse www.truip.com

Ce site est consultable tout au long de l'année. Il est alimenté tous les jours après approbation du contenu par deux membres de l'équipe de direction. Les parents ont aussi la possibilité d'envoyer à leurs enfants des courriers électroniques que nous distribuons en même temps que le courrier postal. Enfin, la page Facebook de la colo est alimentée régulièrement, en général pour des événements particuliers.



Le Téléphone

De sa propre initiative, l'enfant peut appeler ses parents. Pour cela, il dispose d'un accès au téléphone pendant les heures de repas après avoir pris rendez-vous, avec un de ses animateurs.

Téléphone portable de l'enfant : on conseille de le déposer au coffre, sinon il reste dans le bâtiment et est utilisé à un moment de la journée défini en début de session. En cas de non-respect, il est confisqué.

Les animateurs utilisent très discrètement leur téléphone, en tout cas pas devant les enfants, et en dehors des heures de travail.

Le Courrier

C'est pour les parents un reflet des activités et de la qualité de la session. Il s'agira donc de la troisième responsabilité qu'un animateur par groupe aura à sa charge.

Chaque enfant doit envoyer au moins *une lettre par semaine* à sa famille, ce qui rend nécessaires une fiche de renseignements comportant la situation familiale des enfants et une feuille de pointage par groupe. Nous aiderons les enfants qui ne savent pas écrire.

Nous pointerons le courrier reçu par les enfants et nous n'hésiterons pas à écrire nous-mêmes à ceux qui n'en reçoivent pas. Nous prendrons aussi contact avec les familles concernées.

→ *Assurer à l'enfant une correspondance régulière*

→ *Informers les familles de la vie au Truip*

Réflexions Multimédias

Nous nous devons d'utiliser de façon cohérente les médias dont nous disposons.

- Les supports écrits, et en particulier les BD, sont très abondants.
- Les vidéos sont elles aussi très nombreuses. Le choix devra se faire à partir de l'existant. Les DVD personnels (en version originale) ne pourront être diffusés qu'après avoir informé les DP. L'âge des enfants doit nous amener à écarter certains films comportant des scènes inadaptées.
- Enfin, la musique devra aussi faire l'objet de choix judicieux. Tous les genres musicaux sont disponibles de la tek à la musique classique, c'est pourquoi nous nous efforcerons de proposer des musiques variées aux enfants en respectant quelques principes : la musique de lever doit être calme, la chanson française sera mise en valeur, on n'impose pas ses propres goûts. Enfin, nous n'utiliserons que des CD originaux.

→ *L'objectif n'est pas de se faire plaisir, mais bien de faire plaisir aux enfants.*

→ *Assurer la rotation des BD dans les bâtiments.*

Les interdits

DROGUE, ALCOOL, CIGARETTE

Le tabac est interdit dans tous les bâtiments et à l'extérieur pendant les heures de travail ; nous discuterons avant le début de la session du cas des « intoxiqués ».

La consommation d'alcool ou de drogue est totalement interdite. Cet acte rend inapte à faire des choix cohérents face à des enfants et entraîne la perte de tout sens des responsabilités. La décision de l'équipe de direction est donc très claire : tout manque à cette règle implique une rupture immédiate de contrat.

La possession ou consommation de drogue entraînera en outre le dépôt d'une plainte.

BIZUTAGE

Rappelons simplement la circulaire qui interdit et rend coupable devant la loi **toute atteinte à la personne physique**. Ce critère valable au sein de l'équipe est bien sûr incontournable avec les enfants. Eviter d'une manière générale tous les jeux de type "attrape couillon" qui n'apportent rien.

→ *Ne pas créer de bouc émissaire...*

LES ACTIVITÉS

Tous les moments de la journée sont "activité". Cela va de lacer les chaussures d'un enfant ou de lui apprendre à le faire, à manger avec lui, à organiser un jeu ou une grande journée costumée.

L'activité est un moyen, ce n'est pas une fin en soi.

Les Activités à la Carte

Le nombre d'animateurs permet de proposer assez régulièrement un vaste choix à l'enfant. Un « menu » peut comporter des activités diverses : sportives, ludiques, artistiques, manuelles, autour de la nature, culturelles...

Les Ateliers Manuels

Outre la seule réalisation d'un bel objet, les ateliers doivent être un lieu de transfert de savoir-faire. L'atelier doit durer la totalité du temps qui lui a été imparti (1 h 30). Prévoir le cas échéant une ou deux BD pour faire patienter les enfants qui ont terminé les premiers. Les animateurs de temps libres doivent penser à terminer un peu plus tôt pour être en place dès la fin des ateliers.

Il est nécessaire de préparer son atelier avant la session : en maîtriser parfaitement la technique, être capable d'assurer la finition des objets et garantir une capacité d'accueil d'au moins 6 enfants.

Nous avons choisi en équipe de direction une liste d'ateliers qui nous semblent incontournables. Votre créativité et votre savoir-faire nous permettront de doubler ce nombre :

PEINTURE SUR SOIE, EMAUX, MASQUE EN PLATRE, FIMO, ROTIN, PINCES A LINGE, BRACELETS BRESILIENS, PERLES, BOUGIES, MACRAMÉ... Mais aussi peinture sur tee-shirt, bâtons de pluie et maracas, chaussure en cuir, marionnettes à doigt, pots de sels, sable coloré, argile, sculpture sur béton cellulaire...

→ Créer de ses mains un bel objet

→ Découverte du potentiel créatif de l'enfant

→ Apprendre à bien finaliser les choses

Les Clubs

Appelés « Activités Découverte-Passion » dans les documents transmis aux parents, ils permettent à l'enfant de « vivre sa passion » ou « découvrir » deux activités par semaine ; l'enfant s'inscrit au préalable ; la séance du matin et celle de l'après-midi durent deux heures chacune. Cette notion de découverte implique :

- ❑ Aux animateurs responsables de maîtriser réellement ce qu'ils vont faire passer aux enfants. Ce ne sont pas des activités que l'on peut improviser ; aussi, des formations dans les mois qui précèdent la session seront nécessaires à chaque fois que l'animateur responsable d'une activité ne maîtrisera pas totalement son sujet.
- ❑ Plus encore que pour les autres activités de s'assurer, avant chaque séance, que son matériel est prêt.
- ❑ D'avoir, pour chaque séance, une vision très claire des objectifs que l'on souhaite atteindre.
- ❑ De prendre en charge son groupe pendant deux heures.

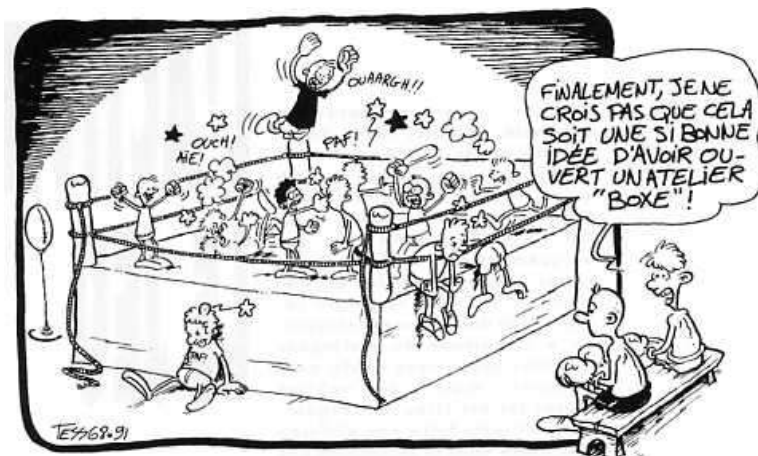
Pour chacune de ces activités, une fiche détaille un contenu possible. A faire évoluer !

L'organisation est différente pour les Petits : un animateur encadre un groupe de 6 à 7 enfants et propose trois courtes activités par séance (deux Clubs et un jeu par exemple...)

En 2016 : CUISINE ET PATISSERIE, DANSE, VIDEO ET PHOTO, VELO, PECHE ET NATURE, ESCALADE ET KART A PEDALES, TRAPPEURS, JEUX EN BOIS, DE PLATEAUX ET DE SOCIETE, TIR A L'ARC, PONEY, BIJOUX, SPORTS, COMEDIE MUSICALE.

Facultatif suivant les sessions et en fonction des compétences dans l'équipe : Petits Génies (il s'agit d'un atelier scientifique), Magie ou Cirque...

→ Découverte d'une technique de façon approfondie





Les Grandes Journées

Une journée exceptionnelle, dite « grande journée », se prépare au sein d'une petite équipe et de préférence avec la participation d'un directeur, plusieurs mois à l'avance. **Elle dure au maximum une journée.**

Le choix du thème est capital, son adoption doit recevoir l'assentiment de toute l'équipe. Il doit être suffisamment ouvert pour permettre l'organisation d'activités différentes et complémentaires durant toute la journée.

Toute l'équipe présente est impliquée et chacun arrive à la session avec le costume correspondant au personnage qu'il représentera pendant cette journée.

La réussite de cette journée dépend en grande partie de la manière dont elle est lancée. Cette mise en ambiance, en situation, est fondamentale.

Au plus tard fin Juin, un document est remis à chaque animateur avec une description exhaustive de la journée et la répartition des rôles de chacun.

La « préparation matérielle » est fondamentale. Il n'y a rien de pire que des courses à faire au dernier moment ou un menu à adapter la veille au soir. Enfin, il faut à la fois allier le secret vis-à-vis des enfants sur cette grande journée et la nécessité d'en parler plusieurs jours à l'avance au sein de l'équipe. La sensibilisation, la façon dont on va lancer la journée, sont également capitales.

Les Veillées

Construire une veillée pour 160 enfants :

- Un thème (simple si possible)
- Une réflexion sur la durée prévue et la durée acceptable
- Un lieu (ou plusieurs)

Préparer une veillée :

- Une équipe de responsables (2 à 3 personnes) dont le rôle essentiel est d'assumer préparation, coordination et présentation (en général, en dehors de la présentation, les responsables n'interviennent pas sur scène). On ne peut pas jouer et coordonner.
- Prévoir et respecter l'heure du début de la veillée et s'imprégner de l'idée qu'il faut respecter la durée prévue.
- Lancer le thème de la veillée (un jour, un mois ou ... 6 mois à l'avance) et centraliser toutes les idées d'animations.
- Sélectionner parmi ces idées, en apporter d'autres.
- Réaliser le panneau de déroulement de la veillée.
- Confirmer à chacun ce qu'il devra faire et à quel moment il intervient.
- Etudier avec chaque intervenant le matériel dont il aura besoin.
- Préparer le ou les lieux où se déroulera la veillée : vérifier que la salle est propre, que les bancs sont en place, que la sono fonctionne.
- Décorer la scène.

L'accueil des enfants

La manière dont les enfants vont entrer dans la salle de veillée détermine sa réussite totale ou seulement partielle.

- Avant d'annoncer le début de la veillée deux ou trois animateurs sont à côté de la porte d'entrée ouverte pour accueillir les enfants.
- Dans un premier temps, on n'annonce pas avec la sono générale le début de veillée. C'est un des responsables qui fait le tour de deux ou trois lieux de jeu principaux et le dit aux enfants. Entre les enfants, la nouvelle se propage très vite mais cela permet toutefois une arrivée progressive.
- Ce n'est qu'après avoir fait le tour des terrains de jeu (ou des salles d'activité s'il pleut) que pour terminer il y a une annonce à la sono générale.
- Tant que la veillée n'a pas commencé, il faut laisser les enfants parler (seulement parler et non crier ou gesticuler) entre eux. On doit être prêt à démarrer et l'on réclame le silence. Cette démarche doit prévaloir pendant toute la veillée, **il y a certains moments où les enfants peuvent parler entre eux (pendant une danse par exemple). En revanche, lorsque le silence est nécessaire, il faut l'obtenir**
- La veillée ne se passera bien que si tous les animateurs disponibles (parce qu'ils ont terminé d'intervenir ou qu'ils n'interviennent pas) sont **dispersés** au milieu des enfants pas uniquement au fond de la salle et pas par groupe de 2 ou 3 qui vont discuter ensemble et **encore moins près de la porte pour fumer.**
- En fin de veillée, il convient de penser à organiser la sortie de la salle pour éviter toute bousculade, et de tenir compte des handicapés moteur. Auparavant, un animateur de chaque groupe ira ouvrir son bâtiment et se trouvera à l'entrée pour éviter tout attroupelement et éventuellement demander à un enfant de se calmer avant d'entrer.



PLUS DE 60 ANS D'HISTOIRE...

Le nom du **Père Jacquet**, fondateur de l'Association, est indissociable du Domaine Notre-Dame du Trupt. C'est pourquoi nous avons rassemblé quelques textes écrits de sa main pendant les années où il a donné un corps et une âme au Domaine.

❖ *Les premiers pas*

En 1953, je deviens responsable de la colonie de vacances du Petit Séminaire. Avant la guerre les locaux anciens de cette colonie étaient situés à Vexaincourt, au lieu dit "La chouette". Pendant la guerre, ces locaux sont détruits. La colonie du Petit Séminaire est alors installée à Saussenrupt.... Je fonctionne dans cette propriété en 1953 et 1954. A la fin de 1954, le secrétariat de Jeunesse et Sports ordonne la fermeture

En 1955, Monseigneur Huet me confie la propriété de Notre-Dame du Trupt.(...) elle servait de colonie à la paroisse Saint-Georges de Nancy. En devenant curé de Saint-Epvre, M. le chanoine Brigué donne sa propriété de Bionville à l'Evêché pour qu'elle serve à une paroisse démunie de locaux de vacances. La paroisse St-Georges, devant l'ampleur des travaux à réaliser pour la rendre conforme aux exigences de Jeunesse et Sports, renonce à cette propriété. C'est ainsi que je deviens responsable (...), l'Evêché demeurant le propriétaire légal (...)

A l'époque de la première occupation, je recevais la gestion d'une colonie d'une capacité de 40 colons. Seule en effet n'existait que la maison principale, ancienne scierie, mais dans quel état ! Toiture très vieille, pas un seul volet, pas d'eau courante, pas de douche, aucun matériel de cuisine ni de réfectoire, murs de la maison en grande partie de bois.

❖ «L'Âge du Bois»

Il fallait alors se mettre à l'œuvre. Dès 1955, nous construisons une petite chapelle, bâtiment en bois de 36 m². En 1956, nous ajoutons une salle de jeux, bâtiment en bois de 54 m². D'année en année, nous aménageons l'intérieur de la maison principale : eau chaude et froide sous pression, douches, électricité, remplacement des murs de bois par des agglos, entretien et réfection de la toiture, etc.

En 1959, avec l'aide de l'équipe de maîtrise et quelques parents de colons, nous construisons deux nouveaux dortoirs en bois(...), nous doublons ainsi notre capacité d'accueil. En 1960, c'est l'achat et la construction du bâtiment du personnel. En 1961 et 1962, nous ajoutons un bloc sanitaire à chacun des deux grands dortoirs. En 1961 également, à l'aide des deniers propres de la colonie, nous achetons notre sapinière, le propriétaire légal demeurant l'Evêché de Nancy.

(...) Dès 1961, j'avais commencé à ouvrir les portes de la colonie aux enfants de Malzéville. C'est aussi à partir de cette date que l'équipe de Touche à Tout (TAT) de la paroisse St-Martin s'est largement investie, avec les équipes d'animation, les parents de colons, les amis ... dans ce qui allait devenir le Domaine Notre-Dame du Trupt.

1964 : à l'occasion du 10^e anniversaire, construction d'une salle de veillée au bord de la Plaine.

1969 : on adjoint un préau à la salle de veillée pour les activités par temps de pluie.

1970 voit commencer l'ère de la reconstruction des bâtiments en dur. (...) Des box de 8 lits qui ne tarderont pas à être transformés en chambres de 3 à 6 lits, remplacent les dortoirs de 48 lits et on construit encore d'autres locaux.

1970 : Les Belettes... 1971: Les Biches... 1972 : Les Cigognes...1973 : Les Mésanges...1975 : Les Ecoreuils...

1976 à 1978 : (...) drainage des terrains, câbles électriques en souterrain et nouvelle distribution d'eau.

1979 : il faut remplacer le matériel de chauffe de la cuisine par des fourneaux plus gros, plus pratiques. On commence à installer le chauffage dans les locaux.

1982 : nous manquons de salles d'activités, nous achetons un terrain voisin et nous construisons les Piverts.

1983 : une occasion se présente, on installe un bâtiment préfabriqué qui servira d'infirmierie et de chambres de soins : Les Pinsons.

André JACQUET

Plus de 60 ans ont passé... En 1954, la colonie pouvait accueillir 40 enfants. A l'heure actuelle, 160 enfants y sont logés dans d'excellentes conditions, été comme hiver.

Depuis la tempête de décembre 1999, le Domaine a connu une extension considérable de ses terrains et aires de jeux.

En 2007, c'est la destruction des Pinsons et la construction des Chevreuils.

En 2010 débute la construction d'un nouveau bâtiment adapté aux plus jeunes : les Marmottes.

En 2011, construction de la piscine, et en 2015, agrandissement de la salle à manger.

En revanche, ce qui ne change pas, c'est l'état d'esprit que le Père Jacquet a insufflé à l'Association, lui qui aimait citer Saint François d'Assise : « c'est en donnant que l'on reçoit ».