



PROJET PEDAGOGIQUE ACCUEIL JEUNES 11-17 ans Ville de Seloncourt



ANNÉE 2026 –2027



N° d'habilitation – accueil périscolaire : 0250246AP000426-E01
N° d'habilitation – accueil de loisirs : 0250246CL000

SOMMAIRE

- **Présentation et fonctionnement de la structure** p 2-3
 - Présentation
 - Equipe
 - Modalités d'inscriptions
 - Utilisation des minibus

- **Le public préadolescent / adolescent et l'animateur** p 4 à 6
 - Le préadolescent 11-13 ans
 - L'adolescent 13-17 ans

- **Le projet éducatif et la jeunesse** p 7
 - Permettre aux jeunes de s'ouvrir aux autres et d'être acteurs de leur quotidien
 - Favoriser le respect et la tolérance dans la vie en collectivité
 - Promouvoir la découverte d'autres cultures, d'autres modes de vie pour comprendre la diversité du monde et sa richesse

- **Objectifs pédagogiques** p 8 à 10

- **Projets annuels** p 11 à 17
 - Participation citoyenne et européenne
 - Le jeu vidéo, une culture populaire à valoriser
 - Activités culturelles et sportives
 - Accueil de jeune porteur de handicap
 - Projet équitation

- **L'équipe pédagogique** p 18
 - Le rôle du directeur
 - Le rôle de l'animateur

PRESENTATION ET FONCTIONNEMENT DE LA STRUCTURE

Présentation



L'accueil jeune de Seloncourt est une structure municipale destinée à l'accueil des jeunes âgés de 11 à 17 ans.

Ils y trouvent des jeux de société, un babyfoot, des livres, un espace détente avec canapés.

Cette salle favorise la mixité sociale, les rencontres, le dialogue et la détente, mais aussi l'émergence de projet.



A proximité :

- Salle de sport
- Cuisine
- Stade
- Le parcours vitae et le bois des essarts
- Parc de la Panse et multisport

Il fonctionne :

- En période scolaire :
 - Le mercredi de 14h à 17h (horaires variables en fonction des activités)
 - Certains vendredis soir de 18h à 21h30 (soirées jeux vidéo, repas, cinéma, bowling, création de projet...) à raison d'une fois par mois ou sur demande des jeunes
 - Certains samedis pour des sorties culturelles, concerts...
- En période de vacances scolaire :
 - Du lundi au vendredi (horaires suivant le programme)
 - Toutes les vacances exceptées décembre et août

L'équipe pédagogique

L'équipe pédagogique de l'accueil jeune est constituée de :

- Une directrice/animatrice titulaire du BPJEPS LTP

Les modalités d'inscription

L'accueil jeune est basé sur un fonctionnement d'inscriptions dites « à la carte ». Le jeune choisit en fonction de ses envies les activités auxquelles il souhaite participer.

Afin de valider une inscription il convient de remplir le dossier suivant :

- Fiche de sortie annuelle
- Fiche sanitaire de liaison
- Photocopie du carnet de vaccination
- Attestation d'assurance extrascolaire
- Cotisation annuelle de 2€

Cette adhésion implique que le jeune s'engage à respecter le règlement intérieur et les règles de vie de l'accueil.

Mercredi :

Les jeunes s'inscrivent aux activités de leur choix auprès de leurs animateurs en fonction de leurs plannings.

Vacances :

Les inscriptions se font par ordre d'arrivée auprès du responsable à partir de 4 semaines avant le premier jour des vacances, excepté pour les vacances de Juillet pour lesquelles les inscriptions commencent en Mai.

La quatrième semaine permet aux jeunes extérieurs de la commune de venir s'inscrire.

Il arrive qu'il n'y ait plus de place pour les activités, dans ce cas, une liste d'attente est mise en place.

Utilisation des minibus

Lors de transport en minibus, nous devons prendre toutes les mesures nécessaires permettant de garantir la sécurité des mineurs.

Pour cela, nous privilégions les transports en commun dès que cela est possible. Nous vérifions régulièrement que le permis des conducteurs est en état de validité. Lors de long trajet, des pauses de 15 à 20 minutes sont faites au moins toutes les deux heures. Deux conducteurs sur les longs trajets sont présents afin que l'un puisse s'occuper de l'encadrement et que l'on puisse se relayer au volant si nécessaire. Lors de séjour nous ne prenons pas le départ après une journée d'activité mais seulement le lendemain afin de diminuer tout risque. Nous veillons aux conditions de travail et de vie des animateurs.

LE PUBLIC PREADOLESCENT / ADOLESCENT ET L'ANIMATEUR

Le préadolescent 11-13 ans

Développement physique et psychomoteur :

A cet âge le jeune est « bien dans sa peau ». Une certaine harmonie physique se dégage même si le corps des filles commence à se transformer. Il a une envie de jouer, d'avoir des exercices physiques. Il a une grande vitalité et un grand désir de se dépenser. Il a besoin d'espace et aime jouer entre copains.

Il a un intérêt pour l'activité car il a acquis une coordination plus fine et une plus grande capacité d'attention.

Il a un réel désir de création. Son imagination est débordante mais se rapproche de situation réaliste.

Développement intellectuel :

Il maîtrise son jugement. Il a une capacité d'analyse et de critique. Il est apte au raisonnement. Il est capable d'élaborer de véritables stratégies.

Son sens du danger est plus réel.

Développement moral-social :

Le sentiment de justice et d'injustice prédomine. Le sens des valeurs est important.

Il recherche à se rendre responsable et à devenir plus autonome. « Être considéré comme un grand ».

L'animateur :

- Il élabore des activités et jeux spécifiques, plus techniques, plus sportifs.
- Il permet aux jeunes d'avoir des responsabilités, de pouvoir émettre des jugements, des critiques, le rendre plus autonome tout en ayant le respect des règles de vie du groupe.
- Il privilégie les jeux collectifs et sportifs.
- Il a un sens du dialogue et une grande capacité d'adaptation.
- Il peut les surprendre pour les captiver.

L'adolescent de 13-17 ans

C'est une période charnière entre l'enfance et l'âge adulte. C'est une période de transition qui se rallonge. Tout est bouleversement : aussi bien du côté psychique, physique, affectif et intellectuel. L'adolescent est souvent en quête d'identité.

Développement physique :

La poussée hormonale qui se produit engendre des chamboulements. Une croissance accélérée qui entraîne une métamorphose physique aussi bien chez les garçons que chez les filles. Le développement des organes engendre une grande consommation d'énergie ce qui produit une certaine fatigue. Son côté « paresseux » est biologiquement explicable.

L'adolescent a tendance à être « mal dans sa peau ».

Il est plus maladroit, en perte d'équilibre, disproportionné, ce qui produit un certain mal être général mais il cherche aussi à dépasser ses limites.

Développement intellectuel :

Il a un sens développé de l'analyse, du raisonnement, et de l'argumentation. Il émet des hypothèses, des déductions, élabore des stratégies. Il aime débattre, discuter. Il aime aussi être dans la contestation, le défi, l'opposition surtout vis à vis de l'adulte.

Il se rattache et est en quête d'idéaux, des grandes valeurs, (vérité, sincérité, justice...) tout en pensant à son avenir.

Développement affectif et social :

C'est la période de la découverte de l'autre. L'émergence du désir. C'est le jeu de la séduction. L'adulte qui était auparavant là pour lui apporter sécurité et équilibre va être relégué à un rôle de conseiller, d'accompagnateur. Le jeune a besoin de se confronter à l'adulte. Il devient son centre d'intérêt.

Il a besoin de tester les limites et leur pertinence. Les passages à l'acte deviennent une tentation. « On fait » et après « on constate ».

Il cherche également à s'individualiser, à se forger une identité, à devenir un individu à part entière. Pour s'identifier, il se rattache à des idoles, des modes, des rites (langage, ...) qui vont le faire appartenir à un groupe (de potes, de copains...). Il se socialise et crée de vrais liens. Il a une soif d'exploration. Une seule réponse ne lui suffit pas. Il veut aller voir, vérifier. Il a une curiosité insatiable.

L'animateur :

- Il a une relation privilégiée avec le jeune. Il doit le rassurer, être à son écoute mais aussi lui faire confiance. S'assurer que ses échecs sauront le forger.
- Il le stimule pour l'aider à progresser. Il faut avoir en tête qu'il est dans une période de transition pouvant être longue (entre l'enfance et l'âge adulte).
- Lui permettre une bonne estime de lui, le respecter, le valoriser, le responsabiliser.
- Il doit respecter sa parole donnée.

- Il permet au jeune de faire face à ses propres choix et décider par lui-même de ses orientations. Il faut le rendre acteur et non simple consommateur.
- Il gère ses comportements impulsifs et parfois turbulents qui peuvent perturber ses jugements, ses émotions.

La polyvalence de l'animateur est importante ainsi que sa capacité à s'adapter. Il faut savoir « décrypter » le jeune pour mieux adapter sa réponse et ainsi l'accompagner dans ses choix. L'animateur de l'accueil jeune doit avoir une qualification, des compétences, mais il doit avoir aussi une bonne qualité relationnelle et une bonne connaissance du public. Il est le point repère des jeunes et son implication est donc essentielle.



Le projet éducatif et les jeunes

Le conseil municipal se veut être attentif aux besoins exprimés par les jeunes.

- Il souhaite accompagner les jeunes dans leur conquête progressive d'autonomie :
 - En les rendant acteurs de leur temps de loisirs
 - En les rendant capable de prendre l'initiative de projet et de participer à leur élaboration
 - En leur permettant d'entrer dans le monde des adultes
- Il encourage tous les jeunes à développer la tolérance et le respect des autres à travers leurs paroles, leurs opinions, leurs actes...
- Il souhaite que les jeunes deviennent acteurs de leurs propres vies pour s'épanouir en s'ouvrant aux autres personnes d'âge, d'origine, de culture et de quartier différent.
- Il souhaite mener les jeunes sur le chemin de la citoyenneté :
 - S'exprimer sur ses projets et ceux des autres
 - Entendre des points de vue différents
 - Agir pour que les idées débattues et choisies en commun se concrétise

Ces objectifs doivent permettre de révéler leur potentialité, leurs compétences et leurs aptitudes à prendre confiance.



Objectifs pédagogiques

1) Permettre aux jeunes de s'ouvrir aux autres et d'être acteurs de leur quotidien

Investir et impliquer les jeunes sur le fonctionnement de l'accueil jeunes :

- Mettre en place des temps de discussion pour la réalisation de projet, du programme d'activités, des séjours...

Evaluation :

- Nombre de jeunes à être force de proposition
- Nombre de jeunes à s'impliquer
- Activités nouvelles réalisées
- Projets mis en place

Développer et favoriser les échanges intercommunaux :

- Mettre en place des activités en partenariat avec les espaces jeunes des communes environnantes (Hérimoncourt, Bavans, Valentigney, Sochaux, Exincourt...)

Evaluation :

- Y a-t-il des affinités qui se créent entre les jeunes ?
- Sont-ils demandeur ?
- Combien d'activités intercommunales ont été mises en place ?
- Nombre d'inscrit ?

2) Favoriser le respect et la tolérance dans la vie en collectivité

Investir le jeune sur le respect des autres et des locaux :

- Apprendre à écouter, faire preuve de maîtrise de soi, respect de la politesse
- Organisation à définir avec les jeunes concernant le matériel mis à disposition
- Mettre en place un règlement intérieur

Evaluation :

- Le langage est-il correct et adapté ?
- Le jeune a pris connaissance du règlement et le respecte-t-il ?
- Le matériel est-il en bon état, rangé à sa place, complet ?

Créer une cohésion de groupe :

- Mise en place de jeux de coopération, de sports collectifs

Evaluation :

- Le jeune respecte-t-il les règles du jeu et ses camarades (fair-play) ?

Sensibiliser les jeunes sur la différence (handicap...) :

L'accueil de loisirs est un espace où l'on peut vivre pleinement l'inclusion, il n'y a dans ce lieu ni exigences de performance ni de prérequis.

Nous souhaitons développer l'accès et la participation des enfants et des adolescents en situation de handicap aux accueils de loisirs.

Pour cela il nous faut :

Développer l'offre d'accueil des enfants et adolescents en situation de handicap
Garantir aux familles un égal accès pour leur enfant aux modes d'accueil collectifs, de la petite enfance aux portes de l'âge adulte
Dynamiser la mise en réseau des acteurs, de structuration des dispositifs et de mutualisation des outils et supports



- Echanges avec différentes structures grâce à des rencontres sportives et des moments de loisirs (bowling...)
- Des temps de discussion informels sur les différences (handicap, obésité, codes vestimentaires, culture, traditions...)

Evaluation :

- Y a-t-il eu des échanges entre jeunes ? Entre jeunes et animateurs ?
- Y a-t-il des débats constructifs sur les différences ?



3) Promouvoir la découverte d'autres cultures, d'autres modes de vie pour comprendre la diversité du monde et sa richesse

Permettre aux jeunes de découvrir d'autres environnements et territoires dans le cadre de projets citoyens :

- Organiser des sorties, des séjours pour découvrir la faune, la flore, la culture...
- Participation des jeunes à la vie de la commune

Evaluation :

- Les jeunes sont-ils inscrits ?
- Emergence de nouvelles idées, d'activités...

Permettre aux jeunes de se cultiver et de s'épanouir à travers des actions artistiques, culturelles, sportives :

- Mettre en place des événements à caractère artistique, culturel et sportif (festival, concert, musées, conventions, etc...)
- Favoriser la pratique d'activités sportives, culturelles, artistiques...en organisant des stages, des sorties...

Evaluation :

- Nombre de participants
- Les jeunes sont-ils demandeurs de nouvelles activités ?
- Participent-ils à la réalisation de l'agenda culturel de l'accueil ?

Projets annuels

Participation citoyenne des jeunes

Nous souhaitons développer chez les jeunes la notion de « mettre la main à la pâte ».
Pour cela nous leur proposons :

- De participer à l'organisation de certains événements de la commune
- La ville participe au financement du BAFA à hauteur de 300€. En contrepartie, le jeune effectue son stage pratique de 14 jours sur la commune.

Les associations de la commune ont constaté le vieillissement de leurs bénévoles et se plaignent de l'absence de relève.

On encourage les jeunes à donner des « coups de main »

- Confection de Barbe papa lors de la journée à la ferme
- Confection de crêpes à la Fête de la musique
- Confection de crêpes, gaufres, barba papa au Téléthon

- Participation lors des mini séjours :

- Charger les véhicules
- Ranger et nettoyer le gîte au départ
- En gestion libre : élaborer les menus, faire les achats, cuisiner à tour de rôle...

Le jeu vidéo, une culture populaire à valoriser

Nous avons constaté que la présence du jeu vidéo dans les foyers a contribué à une baisse de fréquentation de l'accueil jeunes.

Nous avons alors décidé d'utiliser ces mêmes jeux vidéo lors de soirée à l'accueil jeune, ou d'animations particulières (ex : réalité virtuelle, défis Minecraft...) le but étant de venir jouer ensemble plutôt que de jouer seul chez soi. Cela nécessite d'actualiser régulièrement le stock de jeu.

Pour cela nous favorisons des animations conviviales, avec des jeux multi-joueurs sur même écran ou sur écran scindé et des jeux collectifs.



Les jeunes sont acteurs de leurs animations « jeux vidéo » en installant / rangeant le matériel et en cuisinant leur repas lors des soirées et en étant force de proposition pour le déroulement des futures soirées.

Pourquoi ?

- Le jeu vidéo est un **produit culturel** : c'est le deuxième après le livre, avant le cinéma et la musique.
- Le jeu vidéo est un loisir coûteux : en proposant des jeux sur différents supports, on **contribue à les démocratiser**.
- **Besoin d'attirer un nouveau public et de fidéliser les autres.**
- Le public attiré par les jeux vidéo ne cesse de s'élargir : **les joueurs sont de plus en plus nombreux** à mesure que les jeux se diversifient.
- Le jeu vidéo est et grande partie une **activité collective et un mode de sociabilité**.
- Le jeu vidéo est un **vecteur de modernité**.

Quels objectifs ?

- Faire revenir les ados et les fidéliser.
- Inviter le public à participer à des expériences collectives et dynamiques qui favorise le vivre ensemble.
- Favoriser les rencontres intergénérationnelles.

Constat

- Lieu qui génère du bruit, des gros mots, des conflits, cela implique de fixer des règles.
- Attire un nouveau public.
- Vecteur de sociabilisation (lien, point de rendez-vous, rencontres, échange...)
- Entraide spontanée, camaraderie.

Activités culturelles, artistiques et sportives

Ouverture culturelle :

- *Création d'un agenda culturel*
 - Lien avec le Moloco (salle de concert de musiques actuelles)
 - Lien avec Ma Granit afin de proposer aux jeunes des sorties
 - Participation aux différents évènements en relation avec la culture GEEK comme la Nécronomi'con, la convention Geek unchained...
 - Lien avec MA Scène nationale
- Découverte de diverses animations culturelles
 - A travers des expositions, des concerts, des spectacles, du cinéma...

Les activités artistiques :

- Diverses activités artistiques seront proposées aux jeunes à travers des ateliers d'arts plastiques, dessin, bricolage, peinture...

Les activités sportives :

Afin d'accueillir le plus grand nombre, nous accordons une attention toute particulière à la mixité sociale et au genre lors de l'élaboration de nos animations sportives.

- Le « fait maison » dans le respect de la législation : course d'orientation, thèque, badminton, basket, ultimate, kinball, hockey, sarbacane, randonnée, VTT, slackline, roller...
- Sous-traitance à des brevets d'état : kayak, hydrospeed, spéléo, via ferrata, canyoning, escalade...



L'accueil de jeunes porteurs de handicap

L'inclusion

L'inclusion signifie que l'individu n'est pas en marge mais qu'il appartient au groupe social.

La mise en œuvre de l'inclusion nécessite deux préalables essentiels :

- Que le jeune soit en capacité d'accepter les règles de vie du groupe accueillant
- Que le groupe accueillant soit en capacité d'aménager ses exigences en tenant compte de la singularité du jeune accueilli

C'est en jouant et en pratiquant ensemble des activités culturelles ou sportive que les jeunes apprendront la tolérance, le respect de leurs différences et la solidarité dont la société a besoin.

La qualité des relations entre l'équipe d'animation et les familles de jeunes handicapés et l'instauration d'un lien de confiance

Ce que la famille souhaite partager avec l'équipe d'animation d'une structure d'accueil de loisirs :

- Une relation de confiance entre la famille et l'équipe d'animation.
- Une rencontre avant et après l'accueil.
- Que leur enfant soit en sécurité.
- Que leur enfant bénéficie d'activités adaptées à ses capacités.
- Que leur enfant progresse.
- Que l'équipe d'encadrement respecte les besoins spécifiques de la vie quotidienne de l'enfant.
- Que l'équipe d'encadrement tienne compte du handicap de l'enfant sans le stigmatiser.

Ce qu'une équipe d'animation doit proposer à un enfant handicapé :

- Le reconnaître comme un enfant à part entière au sein du groupe.
- Respecter son rythme.
- Prendre en compte ses besoins spécifiques.
- Lui permettre de partager ses loisirs, comme et avec les autres.
- Lui permettre de se sentir en sécurité physique et affective.
- Lui permettre de vivre des situations favorisant son autonomie.
- Lui permettre d'intégrer les mêmes règles que les autres.

Les conditions d'un bon accueil

Avant l'accueil

- Rencontre préalable entre les parents de l'enfant handicapé, le directeur de la structure et son équipe d'animation.

- Dans le cadre de la préparation de l'accueil, le directeur doit prendre connaissance de la situation de l'enfant et travailler avec son équipe d'encadrement. Une courte période d'observation de l'enfant peut être effectuée avec un accompagnant.
- Sensibiliser l'encadrement aux procédures de la vie quotidienne (en liaison avec la famille, un éducateur ou le médecin référent).

Pendant l'accueil

- Dans une logique d'inclusion, respecter les rythmes de vie de l'enfant handicapé et sa participation aux différentes activités.
- Respect et suivi scrupuleux du traitement médical en tout temps et tous lieux
- S'enquérir, auprès des parents, des signes d'alerte qui ponctuent les états de fatigue de l'enfant. Proposer des temps de repos selon les besoins.

Après l'accueil

- Réalisation d'un bilan avec les parents (rythme à définir selon la périodicité de l'accueil).

La nuit (lors de camps et mini-camps)

- Accompagner, si nécessaire, les angoisses, les inquiétudes et les pertes de repères liées à la nuit.

Les séjours

Durant cette année des séjours seront mis en place par les jeunes.

Les Objectifs éducatifs :

- Favoriser l'autonomie (impliquer les jeunes dans les choix d'activités, encourager la prise de responsabilités, participation aux tâches collectives, gestion du temps...)
- Développer la vie collective (promouvoir l'entraide, l'écoute et le respect des différences)
- Encourager l'ouverture culturelle et sportive (découvrir de nouvelles pratiques, valoriser les talents et les initiatives des jeunes)

Moyens et méthodes pédagogiques :

- Méthode participative : laisser une place active aux jeunes dans la conception et l'organisation du séjour
- Approche ludique et éducative : favoriser l'apprentissage par le jeu et l'expérience
- Outils : conseil quotidien, tableau des tâches, carnet de bord, atelier thématiques...

Evaluation et suivi :

Une évaluation quotidienne lors de bilans courts en fin de journée avec les jeunes est mise en place.

- Une évaluation finale sera organisée lors d'un retour collectif et individuel.
- Un bilan avec l'équipe d'animation est proposé tous les soirs pour ajuster l'organisation et les méthodes.

Les jeunes proposeront diverses activités d'autofinancement durant cette année, afin de participer au financement du séjour.

Séjour Equitation Avec la Ferme des Minimes de Seloncourt
En inclusion avec la Fondation Pluriel

Les Objectifs :

- Inclusion et vivre ensemble : Favoriser l'entraide, faire évoluer le regard sur le handicap
- et créer une dynamique de groupe solidaire.
- Autonomie et responsabilisation : Impliquer les jeunes dans la préparation des séances,
- la prise en soin de l'animal et l'organisation de la vie quotidienne lors du bivouac.
- Progression technique et régularité : Permettre un apprentissage progressif de
- L'équitation étalé sur l'année avant l'immersion en plein air.

Sensibilisation et apprentissage :

Sensibilisation et apprentissage : Un rythme de 2 séances d'équitation par période de vacances scolaires.

Ces séances permettent :

- La prise en contact avec le cheval et le matériel
- L'apprentissage des bases techniques et de la sécurité
- La création de repères et de liens de confiance au sein du groupe mixte

Aboutissement, le séjour Bivouac :

Organisation d'une itinérance sous forme de bivouac (1 à 2 nuits) en immersion totale.

Cette année l'axe fort sera sur le thème de « La famille ».

L'EQUIPE PEDAGOGIQUE

Le rôle du directeur

- Il est garant de la sécurité physique et morale des mineurs
- Il est le garant de la mise en œuvre du projet pédagogique et du respect du projet éducatif de l'organisateur
- Il a en charge la coordination et l'animation de l'ensemble de son équipe pédagogique
- Il gère les relations avec les différents partenaires
- Il a en charge la gestion quotidienne de la structure (administrative, financière et matérielle)
- Il a un rôle de formation des animateurs, de suivi et de validation des stagiaires
- Il détermine les points négociables et non négociables relatifs au bon fonctionnement de l'accueil de loisirs
- Il organise l'accueil et le départ des jeunes
- Il assure le suivi et la formation de ses animateurs
- Il est animateur

Le rôle de l'animateur

- Il est responsable des jeunes et doit assurer leur sécurité physique et morale.
- Il reste vigilant en fonction de l'âge, de l'activité, des capacités, de l'état physique de chacun pour créer une dynamique dans l'activité qui devra inviter les jeunes à s'investir
- Il favorise le développement d'un esprit de groupe et de solidarité
- L'animateur est un repère pour les jeunes qui vont bientôt passer au stade adulte, il se doit d'avoir une conduite exemplaire
- Il doit avoir une attitude active pendant les tâches matérielles (en aidant le jeune) et pendant les activités (c'est l'élément moteur) pour motiver, valoriser et intéresser les jeunes.

COMMUNICATION

La communication des activités se fait 4 semaines avant les vacances par le biais d'une plaquette d'information.

Mercredi 7 octobre
13h15-15h30 : Laser game ou Starbowl 7€ - 10€ - 12€
Prendre sa carte de bus si tu es en solo.

Mercredi 14 octobre
14h-16h : Atelier tatouages éphémères 1€ - 2€ - 3€

Accueil jeunes SELONCOURT

MERCREDIS SEPT OCT 2026

AXE FORT : FAMILLE

Prépa SEJOUR EQUITATION

C.O PARENTS/JEUNES/RESERVISTES

Directrice : Justine DA SILVA

IPNS - Ne pas jeter sur la voie publique

Mercredi 2 septembre
14h-16h : Crêpes et création de bracelets 1€ - 2€ - 3€

Samedi 5 septembre
10h-16h : Course d'orientation et chasse aux trésors Travail unique : 4€
Journée course d'orientation itinéraire Parents/Jeunes, en relais avec les réservistes de Bourgogne. Barbecue sur place. Rendez-vous directement aux Bois des Essarts. Merci de me faire part de votre présence.

Mercredi 9 septembre
14h-16h : Réflexion création de l'association des jeunes de Seloncourt... GRATUIT
Envie de faire bouger les choses avec tes potes ? Réajoute nous pour imaginer et lancer la future association des jeunes de la commune !

Mercredi 16 septembre
14h-16h30 : Street Hockey en partenariat avec Hérimoncourt et goûter 0,5€ - 1€ - 1,5€
Rendez-vous directement au gymnase. Prévoir tenue de sport et gants.

Mercredi 30 septembre
14h-16h : Préparation projet "équitation" séjours été 2027 GRATUIT

Vendredi 2 octobre
17h30-21h : Soirée parents / jeunes GRATUIT
Venez préparer l'après d'histoire pour les parents, puis jeux de société, jeux vidéo en famille !! Venez des parents pour 19h. Merci de me faire part de votre présence.

Autorisation parentale

Je soussigné(e), M / Mme

Légalement responsable de

Autorise mon fil(s) à participer aux activités suivantes

2/09	5/09	9/09	16/09	23/09
Crêpes, bracelets	Course d'orientation et chasse aux trésors	Raffection association	Street Hockey	Accueil jeunes fermé
30/09	2/10	7/10	14/10	
Prépa séjours été 2027	Soirée parents/jeunes	Laser Game	Tatouages éphémères	

Rayer la mention inutile. (2) Cocher la case correspondante.

IMPORTANT : TOUS LES PARENTS DOIVENT VENIR AVEC LEUR NUMERO ALLOCATAIRE AFIN DE POUVOIR APPLIQUER LE BON TOUR (sans numéro allocataire, le 1er et le plus élevé sera appliqué !)

Conditions d'inscription :

- Être âgé de 11 à 17 ans (présentation de la carte d'identité)
- Habiter à Seloncourt (fournir un justificatif)
- Ajouter deux assurances est-estivales (photocopier)
- Remplir une fiche sanitaire de l'association (à retourner au secrétariat)
- Présenter des vacances en 2 pour (2026-2027)
- Payer une cotisation annuelle et annuel jeune x (2€)
- Ajouter aux temps libres QF inférieur à 100€ - tarifs vert-vert
- QF compris entre 100€ et 1100€ - tarifs bleus-bleus
- QF supérieur à 1100€ - tarifs rouges-rouges
- Tarif extérieur, 20% en plus

Règlement par chèque d'un montant de : euros, à l'ordre du Trésor Public.

Fait à le Signature :

Mercredi 7 octobre
13h15-15h30 : Laser game ou Starbowl 7€ - 10€ - 12€
Prendre sa carte de bus si tu es en solo.

Mercredi 14 octobre
14h-16h : Atelier tatouages éphémères 1€ - 2€ - 3€

Cette plaquette est disponible dans divers endroits de la commune (accueil jeunes, centre culturel, bibliothèque, mairie, salle de sport) ainsi que les commerces. Le programme peut être retrouvé sur le site internet de la ville à cette adresse : <http://www.seloncourt.fr/-La-jeunesse->

Une page Facebook est aussi régulièrement mise à jour « Accueil Jeunes 11-17 ans Seloncourt ». On y trouve :

- Les plannings
- Des photos des jeunes en activités
- Le rappel des soirées organisées ainsi que des sorties particulières
- La presse sur les axes forts de l'année. Premier axe fort : Lecture et écriture.