



Dossier de presse

Aventure Scientifique

Contact presse

40 degrés sur la banquise - Yaëlle Bourdeaux
46, place Jules Ferry - 92120 Montrouge
Tél. : 01 40 92 70 82 - Fax : 01 40 92 95 33
E-mail : yaelle@banquise.com

Aventure Scientifique

Catherine Georges
1, rue de l'égalité - 92227 Bagneux cedex
Tél. : 01 46 12 18 50 - Fax : 01 73 72 99 16
E-mail : catherine.georges@aventure-scientifique.com

Sommaire

Société	Fiche 1
Points forts	Fiche 2
Marché	Fiche 3
Séjours de vacances	Fiche 4
Séjours allemands	Fiche 5
Séjours linguistiques	Fiche 6
Classes de découvertes	Fiche 7
Dates et chiffres clés	Fiche 8
Équipe permanente	Fiche 9
Équipe des séjours	Fiche 10
Lexique	Fiche 11
Charte de Qualité et de Sécurité	Fiche 12/13

Société

Aventure Scientifique est, depuis 13 ans, le spécialiste français des séjours à thème pour les 6-18 ans.

Aventure Scientifique propose, d'une part des séjours individuels pendant les vacances, pour une clientèle *française* d'une part, *allemande* d'autre part, d'autre part des classes de découvertes pendant le temps scolaire, à destination des enseignants du primaire de toute la France.

1993 : Création d'Altair, l'association qui deviendra Aventure Scientifique

En 1993, Cédric Javault¹ et Olivier Moynot² créent Altair, vite rejoints par de nombreux animateurs, le plus souvent élèves de grandes écoles scientifiques. Altair propose alors des séjours de sciences « dures » pour les 14-18 ans.

1999 : Mise en place de la Charte de Qualité et de Sécurité

Dès 1999, Altair met en place sa **Charte de Qualité et de Sécurité** qui l'engage bien au-delà des exigences réglementaires. Cette charte est la première étape de la forte politique de qualité des séjours qui anime Aventure Scientifique depuis ses débuts.

Par la suite, Aventure Scientifique va développer de nombreux outils pour le suivi des directeurs, pour le recrutement et la formation des animateurs, etc. : développement de livrets de procédures, de mallettes pédagogiques, d'un intranet dédié, etc.

Aujourd'hui, Aventure Scientifique recueille les fruits de cette politique puisque le **taux de satisfaction et de très haute satisfaction de ses clients s'élève à 98 %**, contre 75 % à l'échelle nationale³.

2001 : Transformation en société

Cette étape marque le début d'une **très forte croissance** qui propulse Altair au rang de **leader des vacances scientifiques**. Les séjours deviennent plus grand public (8-18 ans, moins de sciences dures et plus de techniques). A partir de 2001, le chiffre d'affaires va doubler chaque année pour atteindre 7 M€ en 2005.

2003-2004 : Altair devient Aventure Scientifique et diversifie les thèmes de ses séjours

En 2003, la société adopte la marque Aventure Scientifique et propose des séjours de plus en plus thématiques. 2005 est marquée par la diversification des thèmes abordés sur ses séjours : à côté des **diverses disciplines scientifiques**, désormais bien couvertes, les **arts** (littérature, musique, cirque, cinéma, etc.), **l'imaginaire**, les **jeux**, etc., ont désormais leur place.

2004, 2005, 2006 : entrée sur trois nouveaux marchés

- 2004 : lancement des classes de découvertes
- 2005 : lancement des séjours de vacances allemands
- 2006 : lancement des séjours linguistiques

¹ Cédric Javault, 33 ans, directeur général de la société, ancien élève de l'Ecole Polytechnique et Ingénieur des Mines.

² Olivier Moynot, 32 ans, diplômé de l'Ecole Normale Supérieure, docteur et agrégé en mathématiques, professeur en classe préparatoire.

³ Source : Conseil Economique et Social 2000. Citation complète : « 75 % des jeunes fréquentant un centre de vacances ou de loisirs sont satisfaits ».

Points forts

Le succès d'Aventure Scientifique et l'exceptionnel taux de satisfaction des clients (98 % de clients satisfaits ou très satisfaits) sont le résultat de différents points forts :

Qualité et sécurité des séjours

Mise en place dès 1999, la Charte de Qualité et de Sécurité (cf : fiches 12 et 13) engage Aventure Scientifique vis-à-vis de l'extérieur et surtout des familles.

Elle garantit notamment la présence d'un animateur pour 5 enfants (ou 6 à partir de 15 ans) contre 12 selon la réglementation, la sécurité maximale pour les activités et des procédures allant au-delà de ce qu'impose la réglementation du Ministère de la Jeunesse et des Sports.

La communication avec les familles

Tous les jours, les familles peuvent consulter sur le site Internet www.aventure-scientifique.com le compte-rendu de la journée précédente, illustré de nombreuses photos des enfants. Un service unique, très utilisé et plébiscité par les parents ! Il existe également un service d'information téléphonique. En outre, les familles disposent du numéro de téléphone du directeur du séjour, en cas de besoin, et peuvent et correspondre avec leur enfant, par e-mail.

Des ateliers à thème passionnants

Aventure Scientifique propose tous les matins des ateliers à thème traités de façon ludique et expérimentale. Spécifiquement conçus pour chaque tranche d'âge, ces ateliers permettent aux jeunes d'aborder un large éventail de disciplines : mathématiques, physique, chimie, biologie, géologie, astronomie et espace, informatique, préhistoire, archéologie, histoire, nature, animaux, littérature, audiovisuel, photo, musique, BD, jeux, cuisine, etc.

Un parfait équilibre entre les ateliers à thème et les autres activités

Après une matinée consacrée à la découverte ludique et à la pratique expérimentale d'un domaine, l'après-midi est dédiée à la détente : sports, olympiades, jeux d'équipes, visites, etc. En soirée, la veillée constitue un moment privilégié de la vie du groupe et le point d'orgue de journées bien remplies. Cet équilibre permet de faire des séjours Aventure Scientifique de vraies vacances.

Des animateurs brillants et passionnés

Les animateurs d'Aventure Scientifique sont le plus souvent des étudiants qui suivent de solides cursus dans le domaine du séjour qu'ils animent. Ils sont également titulaires du BAFA et bénéficient des formations complémentaires dispensées par Aventure Scientifique (cf : fiche 9). L'alchimie des séjours d'Aventure Scientifique repose sur la complicité entre les enfants et les animateurs qui se crée autour d'un centre d'intérêt commun.

Des centres de vacances rigoureusement sélectionnés

Les près de 80 centres (été et hiver) sélectionnés par Aventure Scientifique, à travers toute la France et à l'étranger, répondent à de sévères critères : outre l'indispensable agrément du Ministère de la Jeunesse, ils offrent des chambres confortables, des équipements de qualité et un environnement agréable.

Marché

Le marché français des centres de vacances

- Il y a environ 9 millions d'enfants entre 6 et 17 ans en France.
- Un peu plus de 10 % des enfants partent en colonie de vacances soit 1 090 000 enfants partis en 2004⁴.
- Si l'on estime le panier moyen à 800 €, le marché total représente 872 M€.

Le marché peut être analysé comme composé de cinq segments :

- colonies traditionnelles axées principalement sur la détente autour de jeux d'équipe, de promenades et de loisirs créatifs : en perte de vitesse très rapide ;
- séjours de découverte à l'étranger, souvent sous forme de camps itinérants ;
- séjours sportifs ;
- séjours linguistiques ;
- séjours à thème : sciences, imaginaires, arts et littérature, etc. Aventure Scientifique fait partie de cette catégorie.

Le marché des centres de vacances est caractérisé par :

- un très grand éclatement : plus de 8 000 organisateurs différents ont déclaré des séjours en 2003⁵ ;
- la place importante historiquement tenue par le secteur associatif, mais en décroissance au profit des sociétés, généralement plus dynamiques et professionnalisées ;
- une lente baisse globale du nombre d'enfants (-10 % sur les 5 dernières années), du fait du déclin de la « colo » traditionnelle,
- l'importance des comités d'entreprises et des mairies comme prescripteurs et financeurs ;
- la faible politique d'innovation de la plupart des acteurs : les offres se ressemblent énormément d'une année sur l'autre et entre organismes.

Aventure Scientifique au sein de son marché

- Aventure Scientifique est la 4^e société française en terme de CA sur le marché des séjours pour enfants. Elle connaît une croissance fulgurante, complètement à l'inverse du marché.
- Presque plus aucune concurrence directe sur les séjours à thème scientifique, et une faible concurrence sur les séjours à thème en général.
- Concurrence indirecte : avec une offre de plus en plus diversifiée, Aventure Scientifique est désormais « en concurrence » avec tous les organismes proposant des séjours pour enfants, qu'ils soient à thème, à dominante sportive, linguistique, etc.

⁴ Source : Ministère de la Jeunesse et des Sports

⁵ Source : Ministère de la Jeunesse et des Sports

Séjours de vacances

Le cœur de métier d'Aventure Scientifique est l'offre de séjours de vacances à fort contenu offrant une sécurité maximale, séjours développés grâce à une forte politique d'innovation.

Des séjours pour les 6-18 ans pendant les vacances scolaires

Les séjours Aventure Scientifique sont proposés aux 6-18 ans pendant les vacances scolaires : vacances de la Toussaint, février, Pâques, été.

Tous les séjours sont conçus pour allier découverte et détente. Le matin est dédié à l'exploration d'un thème de façon ludique et expérimentale, au cours d'ateliers choisis par l'enfant ou l'adolescent. L'après-midi est consacrée à la détente : sports, olympiades, jeux d'équipes, visites, etc. En soirée, la veillée constitue un moment privilégié de la vie du groupe et le point d'orgue de journées bien remplies.

Une large gamme de séjours

62 types de séjours sont proposés dans le catalogue été 2006, soit 222 séjours au total car plusieurs dates sont possibles pour la plupart des séjours. La majorité des séjours se déroulent en France, mais aussi en Angleterre, en Italie, en Russie, en Chine et en Equateur. L'accent mis sur l'innovation est tel que plus de la moitié de ces séjours sont proposés pour la première fois, nécessitant un important travail de conception, recherche et développement. Les nouveautés représentent d'ailleurs chaque année une part prépondérante des inscriptions.

Des séjours pour tous les goûts

Initialement spécialiste des séjours scientifiques, Aventure Scientifique a peu à peu diversifié les thèmes abordés sur ses séjours et propose désormais aux 6-18 ans de s'initier à des disciplines aussi variées que : *aéromodélisme, archéologie, astronomie, audiovisuel, BD, biologie, chimie, cinéma, cirque, cuisine, découverte des animaux, environnement, espace, géologie, histoire, informatique, jeux, journalisme, littérature, mathématiques, météorologie, multimédia, musique, nature, photo, physique, préhistoire, télécoms, volcanologie, etc.*

Après une matinée consacrée à la découverte d'une discipline, l'après-midi est dédiée à la détente avec jeux d'équipes, olympiades, visites, sports divers et variés : *accrobranche, activités nautiques, aviron, baby-foot, baignade, basket, billard, bowling, canoë-kayak, canyoning, équitation, escalade, football, golf, handball, hydrospeed, jetski, kart, mini-golf, pelote basque, ping-pong, piscine, plage, plongée, quad, rafting, randonnée pédestre, roller, spéléologie, surf, tennis, tir à l'arc, voile, VTT, etc.*

Des séjours moyen/haut de gamme

Les séjours Aventure Scientifique se situent dans le moyen et haut de gamme du marché des séjours de vacances.

- **Moyen de gamme** pour des séjours courts et se déroulant sur les centres les moins coûteux (à partir de 369 € / 6 jours hors transport).
- **Haut de gamme** sur des séjours prestigieux et lointains. Exemple : « Sur les traces de Darwin aux Galapagos » en Equateur (jusqu'à 3 399 € transport inclus).

Séjours allemands

Aventure Scientifique en Allemagne : « Erlebnis Wissenschaft »

Erlebnis Wissenschaft est la branche allemande d'Aventure Scientifique. Elle propose aux **enfants et adolescents allemands de 8 à 16 ans** des séjours à thème, encadrés par des animateurs allemands, le plus souvent en Allemagne.

Après une année de test en 2004 avec l'organisation de séjours franco-allemands, Erlebnis Wissenschaft a lancé une offre complète avec une dizaine de séjours. Le démarrage a été très encourageant avec 183 enfants en 2005.

Avec Erlebnis Wissenschaft, Aventure Scientifique fait un premier pas vers l'international, en dupliquant son modèle de séjours à thème en Allemagne.

L'année 2006 pourrait être celle de la très forte croissance de ce secteur, grâce notamment à une offre étoffée et à un fort partenariat avec le magazine GEOLINO (magazine décliné de Géo en direction des adolescents et diffusant plus de 250 000 ex. outre-Rhin).

Le marché des séjours enfants en Allemagne

- une taille beaucoup plus réduite qu'en France ;
- une forte présence du mouvement associatif (séjour du club de sport, de la paroisse...) ;
- l'offre commerciale est d'abord une déclinaison de l'offre 18-25 ans des agences de voyages à bas coûts avec des séjours plage-disco sur les bords de la Méditerranée pour les 14-17 ans.

Séjours linguistiques

Après 4 années de test, avec les « Summer Camps » depuis 2002 et les séjours « Sciences + langues » en 2005, **Aventure Scientifique** se lance en 2006 sur le **marché des séjours linguistiques** avec des séjours thématiques pour se perfectionner en anglais ou en allemand, du CM1 à la Terminale.

L'originalité de l'offre d'Aventure Scientifique

- **Des séjours à thème**

Aventure Scientifique part du principe qu'on apprend infiniment mieux quand on est intéressé. Aussi, les jeunes n'assisteront pas à 3 heures de « cours d'anglais »... mais interviendront 3 heures en anglais sur un sujet qui les intéresse et qu'ils auront choisi. De plus, grâce aux méthodes ludiques d'Aventure Scientifique, ce sera un vrai plaisir de progresser !

Quelques thèmes de séjours : théâtre, littérature, musique, sciences, sport, etc.

- **Des séjours en centres de vacances**

Afin de garantir **la qualité des séjours et une sécurité maximum**, Aventure Scientifique propose des séjours dans des centres de vacances plutôt qu'en familles d'accueil, dans le cadre desquelles ces critères restent trop aléatoires.

Les centres sélectionnés sont pour la plupart **très haut de gamme** : manoirs du XVIII^e siècle entourés de champs et de terrains de sport par exemple.

- **Des animateurs très présents**

Comme pour tous les séjours Aventure Scientifique, les animateurs sont à la fois responsables de l'animation, de la gestion de la vie quotidienne et des ateliers de langue. L'équipe d'animation de chaque séjour est, **pour moitié de langue maternelle anglaise ou allemande**, pour moitié de langue française mais bilingue : le bon dosage pour baigner dans la langue du pays et le cocktail idéal de cultures et de compétences...

L'Unosel

Aventure Scientifique est membre agréé de l'Unosel, union professionnelle créée en 1979. L'Unosel fédère des écoles de langues et des organisateurs de séjours linguistiques qui respectent des normes rigoureuses de qualité et de sécurité.

Classes de découvertes

Qu'est-ce qu'une classe de découvertes ?

Les classes de découvertes sont des séjours au cours desquels la classe entière part, pendant quelques jours, avec son enseignant(e), à la découverte d'une région, d'un thème, d'une activité sportive, etc. Historiquement, elles ont débuté dans les années 50 avec les « classes de neige », puis on a parlé de « classes vertes » et de « classes de mer ». On considère qu'elles sont une « **expérience éducative et pédagogique unique** » et apportent « **une stimulation qui favorise l'acquisition de connaissances et de compétences (...)** et constituent ainsi, pour les élèves, un réel dépaysement et un moment privilégié d'apprentissage de la vie collective que **chacun devrait connaître au moins une fois au cours de sa scolarité** »⁶.

Le marché des classes de découvertes

- Un chiffre d'affaires total de 183 M€ pour 2004.
- **29 797 classes d'écoliers** (essentiellement le primaire) ont participé en 2004 à des classes de découvertes⁷.
- Un marché dominé par un acteur, La Ligue de l'Enseignement, avec plus de 20 000 classes par an⁸ soit 67 % du marché.

Le positionnement d'Aventure Scientifique : une prestation 100 % clé en main

Organiser une classe de découvertes est souvent lourd à gérer pour l'enseignant. C'est pourquoi Aventure Scientifique propose des classes de découvertes 100 % clé en main pour les cycles 2 et 3 (du CP au CM2). Hébergement, encadrement, contenus pédagogiques, visites, veillées et même transport si l'enseignant le souhaite : Aventure Scientifique s'occupe de tout !

- Un fort contenu pédagogique pour toute la semaine, à l'inverse de la plupart des acteurs (qui se contentent d'offrir une prestation de pension complète). Bien sûr, les 14 « circuits de découvertes » proposés sont principalement à thème scientifique.
- 3 animateurs pour 24 enfants (contre 0 à 2 chez les concurrents).
- Un véritable accompagnement de l'enseignant dans toutes les démarches administratives et pour le choix du transport et des activités.

⁶ Source : circulaire de l'Education Nationale du 5 janvier 2005.

⁷ Source : Ministère de l'Education Nationale. Ces chiffres ne comprennent pas les voyages scolaires, appellation classique des voyages de classe au collège et au lycée, marché sur lequel Aventure Scientifique ne cherche pas à être présent pour l'instant.

⁸ Source : La Ligue de l'Enseignement

Dates et chiffres clés

Les dates clés

- 1993** Création de l'association Altair
Par Cédric Javault, polytechnicien et Olivier Moynot, normalien
- 1994** 1^{er} séjour d'astrophysique avec 9 jeunes de 14-18 ans
- 1999** Mise en place de la Charte de Qualité et de Sécurité
- 2001** Transformation d'Altair en SARL
- 2003** Altair adopte **Aventure Scientifique** comme nom commercial
- 2004** Lancement des **classes de découvertes**
- 2005** Lancement des séjours de vacances **allemands**
- 2006** Lancement des **séjours linguistiques**

Les chiffres clés

Présence sur **4 marchés** : séjours de vacances France et Allemagne, séjours linguistiques, classes de découvertes

4^e société française en terme de CA sur le marché des séjours enfants

7 M€ de CA en 2005 dont :

- **92,1 %** : séjours de vacances pour les français (activité historique) dont 80 % l'été
- **6,1 %** : classes de découvertes (activité lancée en 2003-2004)
- **1,8 %** : séjours individuels pour les allemands (activité lancée en 2005)

Salariés :

- 25 salariés permanents
- **Plus de 100 équivalents temps plein** : 80 directeurs de séjours et coordinateurs de classe, 30 cuisiniers, 1 200 animateurs vacataires

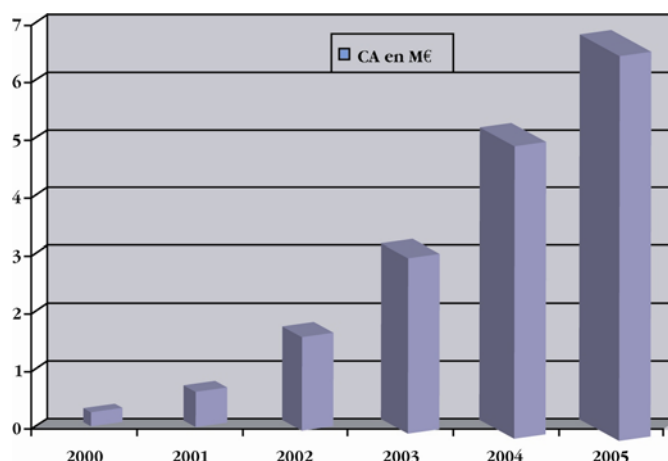
Satisfaction des clients :

- **98 % des clients** se disent « satisfaits » ou « très satisfaits » de leur séjour, contre 75 % à l'échelle nationale⁹
- Cela se traduit par un intense bouche à oreille et des taux de retours élevés : CA 2005 réalisé grâce aux anciens clients et à leurs amis = 108 % du CA 2004

Plus de 10 000 enfants accueillis lors de séjours de vacances en 2005

60 classes de découvertes en 2005 soit **1 500 enfants**

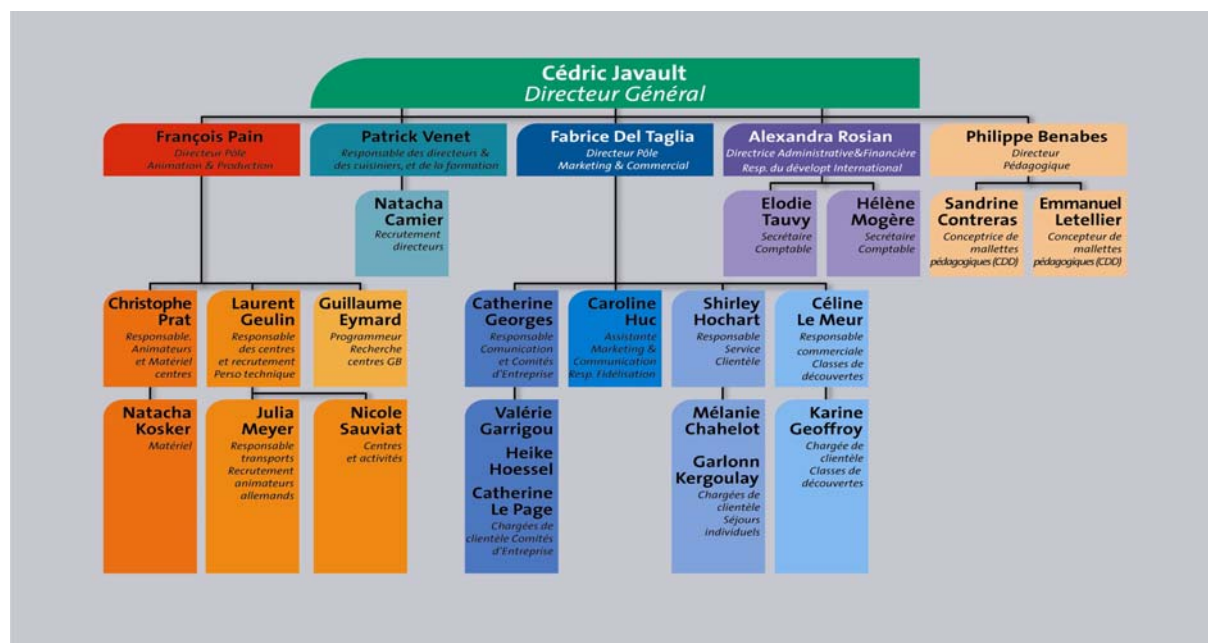
Evolution du chiffre d'affaires de 2000 à 2005



⁹ Source : Conseil Economique et Social 2000. Citation complète : « 75 % des jeunes fréquentant un centre de vacances ou de loisirs sont satisfaits ».

Équipe permanente

L'équipe d'Aventure Scientifique se compose à la fois de 25 salariés permanents travaillant au siège à Bagneux et de plusieurs centaines de directeurs de séjours et coordinateurs de classe, animateurs, cuisiniers et personnes de service temporaires.



Cédric JAVAULT, fondateur et directeur général

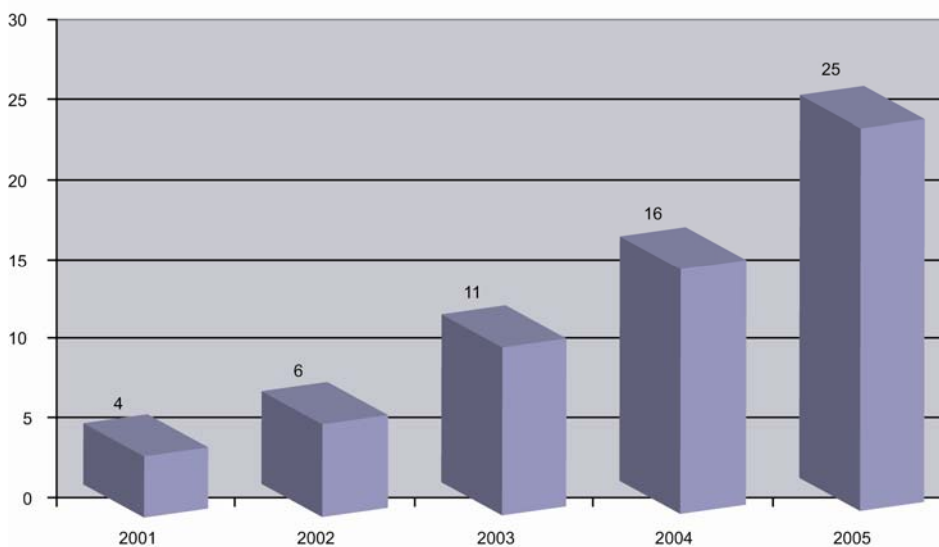
33 ans, ancien élève de l'Ecole Polytechnique et Ingénieur des Mines.

C'est en 1993, pendant ses études à l'X, que Cédric Javault crée Altair, l'association qui deviendra Aventure Scientifique.

À l'issue de ses études, en 1998, il débute sa carrière de jeune haut fonctionnaire en tant que chef du service chargé des contrôles techniques et de la sûreté nucléaire (contrôle d'EDF) pour le Ministère de l'Industrie en région Nord-Pas-de-Calais.

En parallèle, il est président bénévole d'Altair et y consacre de plus en plus de temps. En 2001, il décide de transformer Altair en PME et en prend la direction opérationnelle.

Evolution des effectifs à Aventure Scientifique



Équipe des séjours

Le directeur du séjour

Aventure Scientifique recrute ses directeurs de séjours et coordinateurs de classe avec beaucoup de rigueur. Il s'agit souvent des meilleurs animateurs d'Aventure Scientifique, bénéficiant de nombreuses années d'expérience. Les directeurs suivent la formation BAFD¹⁰.

Ils sont étroitement associés à la préparation des séjours et participent à plusieurs réunions d'avancement avec l'équipe dirigeante d'Aventure Scientifique. Un séminaire de formation complémentaire est organisé chaque année.

Le rôle du directeur commence **longtemps avant le séjour** : il recrute son équipe d'animation avec l'aide d'Aventure Scientifique, rédige le projet pédagogique (cf : fiche 11) et veille à la préparation des animateurs.

Pendant le séjour, il est le véritable **chef d'orchestre** : il s'implique dans l'animation quotidienne, est le référent pour les enfants, et dirige à la fois l'équipe d'animation et le personnel technique (cuisinier, personnel de service). C'est l'**interlocuteur privilégié** des parents en cas de difficulté pendant le séjour de leur enfant.

Les animateurs

Les animateurs sont recrutés en fonction de leurs compétences (niveau scientifique pour les séjours multisciences, formation artistique pour les séjours artistiques, etc.), leur expérience de la pédagogie et leur relationnel avec les jeunes.

- **Leur rôle**

Les animateurs s'occupent des enfants **tout au long de la journée**. Ils encadrent les ateliers à thème, les activités de l'après-midi et les veillées et interviennent également au moment du coucher ou pour la toilette. Chaque animateur est responsable de **5 enfants en moyenne**, sous l'autorité du directeur.

- **La formation générale**

Les animateurs sont le plus souvent des **étudiants** en Grande Ecole d'ingénieurs, en faculté de médecine ou dans une université scientifique. Les séjours avec une dominante artistique, littéraire ou sportive ont de leur côté des animateurs spécialistes dans ces disciplines.

Les animateurs sont au minimum titulaires d'un baccalauréat pour les séjours Découverte, d'un Bac+2 pour les séjours Aventure et d'un Bac+3 pour les séjours Passion. De nombreux animateurs suivent des **formations encore plus pointues** (thèse de doctorat, double diplôme d'ingénieur, Ecole de cinéma...).

- **La pédagogie**

Les meilleurs étudiants ne sont pas toujours les plus pédagogues. Les animateurs suivent donc une **formation interne spécifique**. Ils apprennent notamment à tirer le meilleur parti des mallettes pédagogiques d'Aventure Scientifique (cf : fiche 11), préparées spécialement pour animer les ateliers à thème dans les meilleures conditions.

- **La formation à l'animation**

Outre leur compétence pour le thème du séjour et leur sens de la pédagogie, les animateurs sont recrutés en fonction de leur maturité, leur dynamisme, leur sens du contact et leur expérience avec les jeunes. Ils sont titulaires du BAFA.

¹⁰ Brevet de directeur délivré par le Ministère de la Jeunesse et des Sports.

Lexique

Assistant sanitaire

Chacune des équipes des séjours comprend un adulte formé aux premiers secours (A.F.P.S.). Il est notamment responsable du suivi médical des enfants qui reçoivent un traitement. Il intervient en cas de petit « bobo », et contacte un médecin au moindre doute. Il informe très régulièrement les parents en cas de difficulté.

Grand jeu

Un jour par semaine est organisée une journée spéciale « Grand jeu ». Selon l'âge des enfants et l'inspiration des animateurs, le groupe partira défier César aux côtés d'Astérix, retrouver l'anneau de pouvoir et sauver le pays de Rohan, ou découvrir la chambre des secrets avec Harry Potter... Les grands jeux représentent toujours un très fort investissement des animateurs, et des dizaines d'heures de travail sur le scénario, les déguisements et la mise en scène.

Mallettes pédagogiques

Pour chacun des ateliers à thème, Aventure Scientifique a réalisé une mallette pédagogique destinée à l'animateur. Cette dernière comprend un livret d'explication et tout ce qui est nécessaire pour animer l'atelier dans les meilleures conditions : CD-Rom, cassettes vidéo, DVD, logiciels, transparents, outils pédagogiques...

Les mallettes s'appuient également sur du matériel de qualité, indispensable au bon déroulement de l'atelier.

À titre d'exemple :

- un PC par enfant pour tous les ateliers d'informatique ;
- des propulseurs agréés par le C.N.E.S. (Centre National d'Etude Spatiale) pour les microfusées ;
- des lunettes 60/800 et un télescope 115/90 pour l'observation nocturne.

Supervisée par le comité pédagogique d'Aventure Scientifique qui comprend une vingtaine de membres et se réunit deux fois par an, ces **116 mallettes** sont **un outil unique** pour garantir la qualité des animations des ateliers à thème.

Projet pédagogique

C'est le document qui décrit en détail le fonctionnement du centre de vacances : ateliers à thème, autres activités, organisation de l'équipe pédagogique...

Ce texte est rédigé par le directeur, débattu avec les animateurs, et approuvé par Aventure Scientifique.

Veillées

Moments magiques du centre de vacances, les veillées sont très importantes pour les enfants et compteront parmi les meilleurs souvenirs. Aventure Scientifique met l'accent sur la convivialité, l'ambiance et l'originalité de chaque soirée.

Charte de Qualité et de Sécurité

Réglementation

Aventure Scientifique et l'ensemble de ses intervenants - équipes d'animation, personnels techniques, prestataires extérieurs - s'engagent à respecter **toutes les réglementations** en vigueur pour les centres de vacances. La présente charte a pour but d'aller plus loin le cas échéant.

Les contrôles réglementaires

Comme tout organisateur de vacances pour enfants, Aventure Scientifique est contrôlé très régulièrement par le Ministère de la Jeunesse :

- **Avant le séjour**, l'administration habilite les stages en vérifiant le bon respect des **normes sanitaires et de sécurité** des locaux, ainsi que les **qualifications** du directeur.
- **Pendant le séjour**, un inspecteur peut contrôler notamment l'hygiène et la sécurité des lieux d'accueil, les conditions d'hébergement et de restauration, la qualification de l'encadrement, ou encore la sécurité physique et psychologique des enfants...

Aventure Scientifique s'engage à :

1. déclarer systématiquement ses séjours et obtenir l'habilitation réglementaire,
2. faciliter le travail de contrôle des inspecteurs et répondre précisément à toutes leurs interrogations.

Directeurs des séjours

Le Directeur d'Aventure Scientifique, sur recommandation du responsable des directeurs au sein du Pôle Production & Animation, choisit les directeurs des séjours.

Ces derniers suivent la formation **BAFD** (Brevet d'Aptitude aux Fonctions de Directeur) dans les conditions fixées par le Ministère de la Jeunesse et des Sports.

Avant le séjour, le directeur rédige un **projet pédagogique**, adapté à l'âge des enfants. Il précise notamment en détail quel sera le **rythme** des journées et quelles seront les **animations scientifiques** ainsi que les mesures prises pour assurer la sécurité des enfants. Ce projet est validé par l'équipe dirigeante d'Aventure Scientifique.

Animateurs des séjours

La qualité et la sécurité découlent avant tout d'un **encadrement suffisant tant en compétence qu'en nombre**. Nous attachons donc un soin tout particulier au recrutement des animateurs. En particulier, nul ne peut être animateur sur un séjour sans accord formel de l'équipe permanente d'une part, et du directeur du séjour d'autre part. Aventure Scientifique s'impose d'avoir plus d'animateurs que le minimum réglementaire. Nous garantissons **un adulte (animateur ou directeur) pour 5 enfants de moins de 15 ans et un adulte pour 6 jeunes de plus de 15 ans**. Les animateurs suivent la formation **BAFA** (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur) dans les conditions fixées par le Ministère de la Jeunesse et des Sports. L'un d'entre eux au moins est titulaire de l'Attestation de Formation aux Premiers Secours (AFPS).

Sécurité sur les centres

La sécurité est, depuis la création d'Aventure Scientifique, une priorité absolue des responsables et équipes d'animation, comme cette charte le certifie. Dans chaque projet pédagogique, le directeur précise les mesures prises afin de **limiter les risques d'entrées et de sorties non contrôlées**. Ces mesures peuvent varier suivant la configuration du centre, néanmoins, nous vous présentons les grandes lignes de nos dispositions :

- Tous nos centres dont les bâtiments sont équipés de "portes anti-paniques", ou "de sécurité", c'est à dire d'une barre permettant de les ouvrir facilement de l'intérieur mais pas de l'extérieur (comme par exemple celles qui équipent la sortie des cinémas), **sont fermés la nuit**.
- Certains de nos centres ne disposent pas de cet équipement. Afin de permettre une évacuation rapide et sans risque **en cas d'incendie** ou de tout autre cas d'urgence à l'intérieur du bâtiment, certaines portes doivent rester ouvertes.
- Dans tous les cas, les enceintes de tous les centres sont fermées la nuit.
- Les animateurs sont toujours logés à **proximité directe des chambres des enfants** : aucune allée et venue ne peut avoir lieu à l'insu de notre équipe.
- Les réunions que tiennent les équipes d'animation après le coucher des enfants, destinées notamment à préparer la journée suivante, se terminent généralement très tard (ou très tôt le lendemain matin), ce qui signifie que, très souvent, un ou plusieurs membres de l'équipe **sont debout une grande partie de la nuit**.

L'ensemble de ces dispositifs a été présenté à l'Inspecteur Départemental de la Jeunesse et des Sports en mai 2004.

Pédophilie

Pour prévenir ce risque grave, Aventure Scientifique sensibilise l'ensemble de ses intervenants, directeurs, animateurs et personnel technique. L'équipe sera attentive à toute éventuelle attitude déplacée d'un adulte. Le projet pédagogique organise le séjour de telle manière qu'un adulte ne soit jamais seul avec un enfant. Pour la toilette et le coucher par exemple, les animateurs travaillent toujours en équipe.

Déplacements en dehors du centre

Quel que soit le type de déplacement (à pied, en voiture, en car...), les règles du code de la route sont strictement respectées.

Pour les déplacements à pied en groupe, un animateur est présent en début de groupe et un autre en fin de groupe. Lorsque le groupe traverse, qu'il y ait un passage pour piétons ou non, un animateur reste sur la rue pour arrêter les voitures.

Pour tout déplacement en autobus ou en train, un responsable de groupe est désigné. Deux adultes comptent indépendamment les jeunes chaque fois qu'il y a des entrées ou des sorties et vérifient que personne n'est oublié.

Le transport des jeunes en voiture doit rester exceptionnel.

Activités d'extérieur

Tout intervenant pour des activités présentant un risque particulier (voile, VTT, escalade, tir à l'arc...) doit fournir une copie de ses diplômes ou brevets : ils sont vérifiés par le directeur du séjour. En l'absence de présentation du diplôme, ou si le directeur estime que toutes les conditions de sécurité ne sont pas absolument réunies, l'activité est annulée.

Mixité

Comme l'indique la réglementation, les chambres et sanitaires ne peuvent être mixtes. Il y a donc une division entre chambres de filles et chambres de garçons, ainsi que pour les sanitaires et les douches.

Santé

Une pièce est réservée pour l'infirmerie.

- Même s'ils suivent un traitement à leur arrivée sur le centre, les enfants des séjours 6-11 ans ne peuvent en aucun cas conserver de médicaments dans les chambres (sauf médicaments d'urgence du type ventoline).
- Pour les jeunes des séjours 11-14 ans et 14-18 ans, les animateurs gardent ou non les médicaments en fonction de la demande des parents.

Un cahier d'infirmerie doit être rempli à chaque intervention autre que la prise quotidienne de médicaments sur ordonnance. L'assistant sanitaire et le directeur veillent à la bonne tenue de ce cahier. Un médecin sera consulté dès que nécessaire.

Sorties du centre

Le directeur définit, explique aux jeunes, et fait appliquer des règles pour les sorties du centre, en fonction de l'âge des enfants, du lieu du séjour, de l'heure et des attentes des parents. Les règles qui suivent constituent le minimum obligatoire :

- Pour les séjours 6-11 ans, les enfants doivent toujours être accompagnés par un animateur.
- Pour les séjours 11-14 ans, les jeunes peuvent sortir sans animateur dans la journée pour une durée maximale d'une heure, à condition d'être au moins par deux, d'avoir expliqué où ils vont (exemple : cabine téléphonique proche), d'avoir indiqué et de respecter une heure de retour. Il n'y a pas de sortie sans animateur après le dîner.
- Pour les 14-18 ans, une fois définies les limites où ils peuvent se rendre et l'heure maximale du retour, les jeunes peuvent sortir sans animateur, à condition d'avoir l'accord de l'équipe d'animation. Le soir, les animateurs accompagnent les jeunes chaque fois que le directeur le juge souhaitable.

Dans tous les cas, les jeunes doivent indiquer par écrit toute sortie du centre, la forme précise des "fiches de sorties" étant définie par le directeur du séjour qui est le garant de leur utilisation effective.

Alcool, cigarettes, drogue

- La cigarette est complètement interdite pour les séjours 6-11 ans et 11-14 ans. Pour les séjours 14-18 ans, les jeunes non-fumeurs doivent impérativement le rester au cours du séjour. Concrètement, il est interdit pour les jeunes fumeurs de donner une cigarette à un non-fumeur. L'équipe d'animation veille strictement à ce point et incite les fumeurs à réduire leur consommation.
- L'alcool est complètement interdit pour les séjours 6-11 ans et 11-14 ans. Pour les séjours 14-18 ans, il est interdit aux jeunes d'introduire de l'alcool sur le centre. Le directeur peut tolérer une consommation occasionnelle modérée d'alcool, uniquement dans les débits de boisson, et limitée à une bière au maximum.
- La drogue est formellement interdite. Pour tout cas de possession ou consommation de drogue, les parents seront systématiquement informés. Le directeur peut par ailleurs décider d'une exclusion du centre.