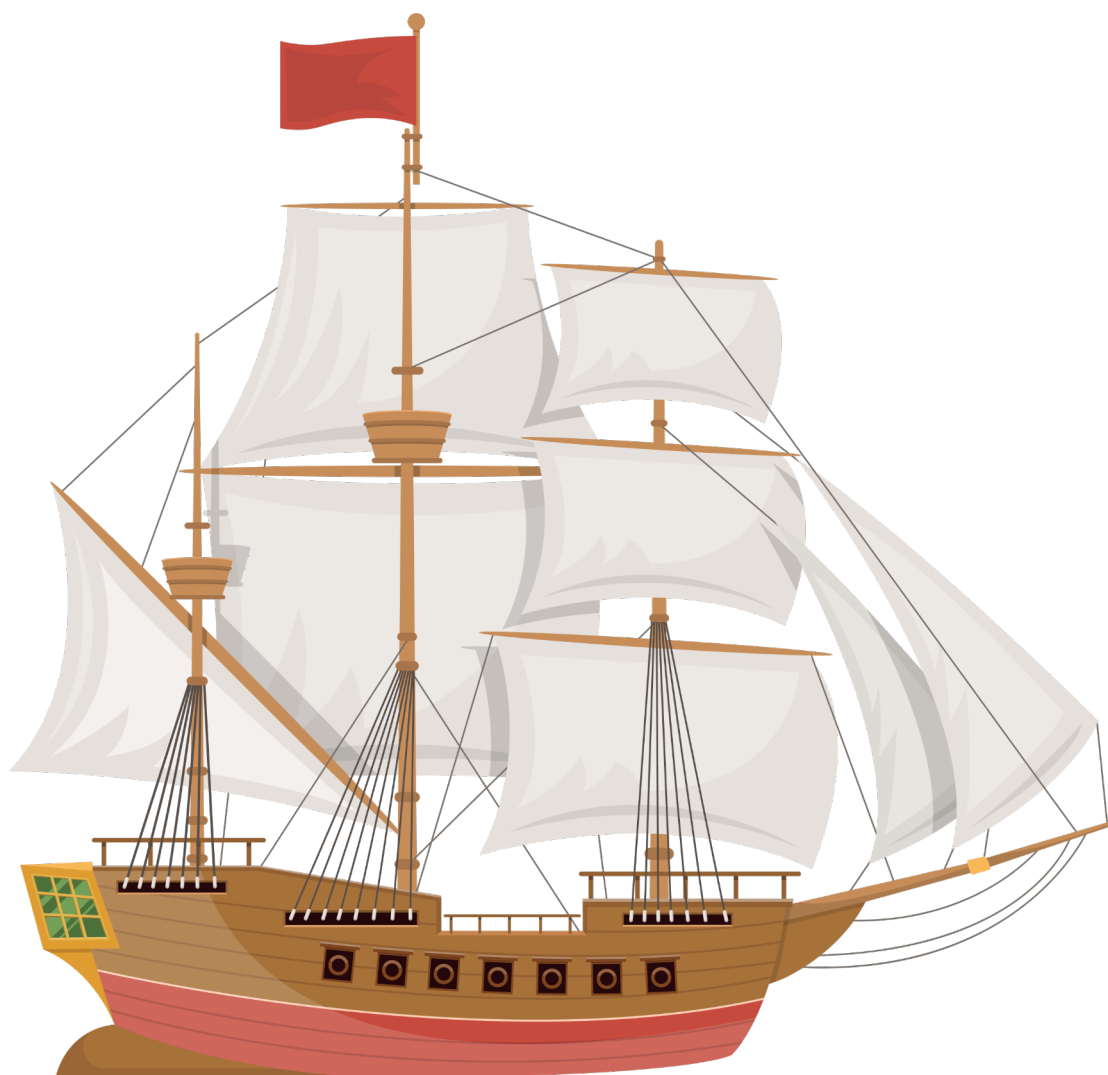
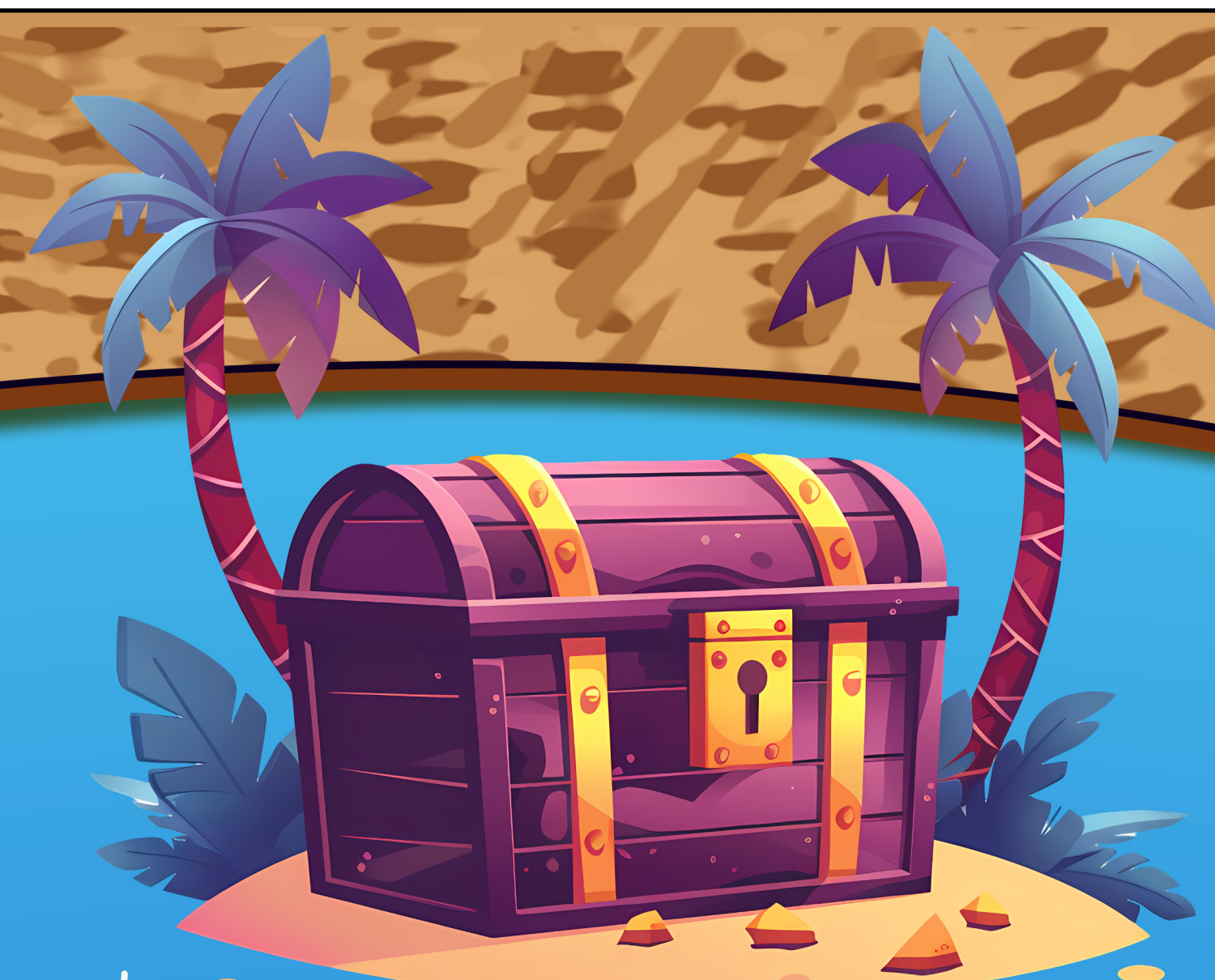
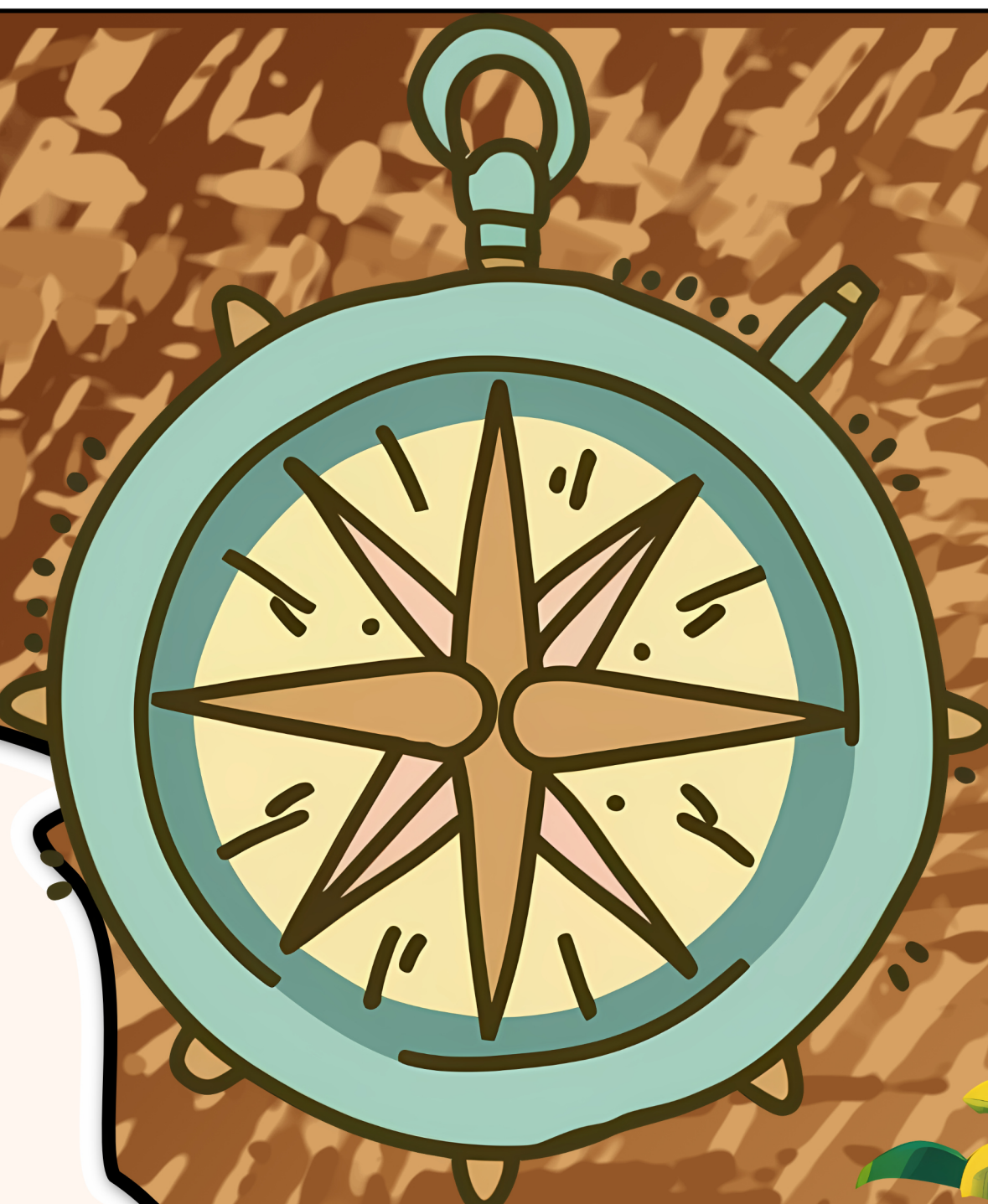












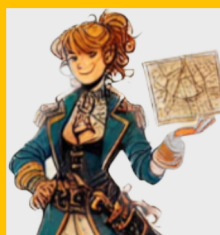
Prénom :



Prénom :



Prénom :



Prénom :



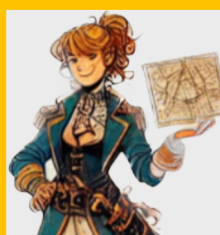
Prénom :



Prénom :



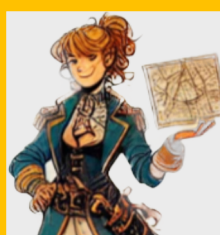
Prénom :



Prénom :



Prénom :



Prénom :

[illegible]

Grade	Points Individuels Requis	Description
Moussaillon	0	Départ de l'aventure.
Canonnier	20	Premiers pas vers la navigation.
Navigateur	40	Maîtrise de la boussole et du gouvernail.
Quartier-maître	60	En charge des canons, un rôle stratégique.
Capitaine-Adjoint	80	Bras droit du capitaine, gère l'organisation du navire.
Capitaine suprême	100	Leader de l'équipage, décisionnaire principal.

Type de points	Actions qui rapportent des points	Exemple
Points Collectifs	- Travail d'équipe (ex : ranger ensemble, créer un projet commun).	Organiser et ranger la salle après une activité en équipe.
	- Bonne ambiance ou respect des consignes collectives.	Écouter les consignes sans interruption et s'encourager mutuellement.
	- Réussir une mission ou un défi en équipe.	Réussir une chasse au trésor ou un jeu coopératif.
Points Individuels	- Participation active aux activités (1 point par activité).	Répondre aux questions posées pendant un atelier ou participer à un jeu.un jeu.
	- Bonne attitude, entraide, ou respect des autres (1 point).	Aider un camarade à finir un projet ou prêter du matériel.
	- Défis personnels accomplis (2 à 3 points selon la difficulté).	Réaliser un dessin complexe ou résoudre un problème seul.
	- Résolution autonome de problèmes (2 points).	Réparer un objet ou trouver une solution sans aide directe.
	- Prise d'initiative dans les activités (2 points).	Proposer une nouvelle idée pour une activité ou aider à organiser un jeu.
	- Respect des autres et des règles tout au long de la journée (1 à 2 points).	Respecter les règles de sécurité sans rappel constant.
	- Actes de solidarité et entraide (1 à 3 points selon l'impact).	Soutenir un enfant plus jeune ou en difficulté dans une activité.

Explications pour les Enfants

Comment gagner des points individuels :

Participer activement aux activités proposées.

Faire preuve de respect, entraide, et persévérance.

Accomplir des défis personnels.

Montrer de l'autonomie et résoudre des problèmes par eux-mêmes.

Aider leurs camarades et participer aux efforts collectifs.

Comment faire avancer leur bateau (points collectifs) :

Réussir des missions collaboratives (ex : organiser un jeu, construire une maquette ensemble).

Maintenir une bonne ambiance dans l'équipage.

Atteindre les objectifs d'équipe fixés chaque mercredi.

Synthèse des points :

Collectifs :

10 points collectifs = 1 croix rouge (avancée du bateau).

Objectif par mercredi : 10 à 15 points collectifs à gagner ensemble.

Individuels :

5 points individuels par enfant et par mercredi en moyenne.

Chaque enfant pourra viser un grade supérieur environ toutes les 4 à 5 semaines.

Comment distribuer les points ?

Collectifs (pour le bateau) :

Missions collaboratives (ex : ranger ensemble, travailler sur un projet commun).

Bonus pour une bonne ambiance ou un objectif global atteint.

Individuels (pour les grades) :

Participation active : 1 point.

Bonne attitude ou entraide : 1 point.

Réussite personnelle (ex. défi, créativité) : 2 à 3 points.

Exemple pratique pour un mercredi :

Total collectif : Les 25 enfants gagnent 15 points collectifs, ce qui fait avancer leur bateau de 1 à 2 croix rouges.

Total individuel : Chaque enfant reçoit 5 points maximum, soit un total potentiel de 125 points distribués individuellement.

[illegible]

EXPLICATIONS POUR LES ANIMATEURS

LES ANIMATEURS DEVRONT :

ATTRIBUER LES POINTS INDIVIDUELLEMENT APRÈS CHAQUE ACTIVITÉ ET À LA FIN DE LA JOURNÉE :

UTILISER UNE GRILLE DE SUIVI POUR NOTER LES PERFORMANCES, COMPORTEMENTS, ET INITIATIVES DES ENFANTS.

RÉCOMPENSER LES ACTIONS POSITIVES IMMÉDIATEMENT POUR MAINTENIR LA MOTIVATION.

ÉVALUER L'AUTONOMIE :

OBSERVER COMMENT LES ENFANTS RÉSOLVENT DES PROBLÈMES SANS AIDE DIRECTE.

ENCOURAGER ET NOTER LES ACTES DE SOLIDARITÉ, D'ENTRAIDE ET D'INITIATIVE.

PRENDRE EN COMPTE LEUR COMPORTEMENT GLOBAL POUR LEUR ATTRIBUER DES POINTS EN FIN DE JOURNÉE.

ATTRIBUER LES POINTS COLLECTIFS :

OBSERVER ET ÉVALUER LA COHÉSION ET L'EFFORT COLLECTIF APRÈS CHAQUE SESSION.

NOTER LES POINTS COLLECTIFS SUR UN TABLEAU VISIBLE DE TOUS POUR SUIVRE L'AVANCÉE DU BATEAU.

FAIRE LE SUIVI DES RÔLES ET ÉVOLUTIONS :

METTRE À JOUR RÉGULIÈREMENT LES GRADES INDIVIDUELS SUR LES CARTES DES ENFANTS.

AJOUTER LES ACCESSOIRES DÉBLOQUÉS SUR LE BATEAU LORSQU'UNE ÎLE EST ATTEINTE.

Les grades

Moussaillon



Canonnier



Navigateur



Quartier-Maître



Capitaine adjoint



Capitaine suprême

