

Directive opérationnelle sur la VIOLENCE

Le Patro de Lévis est un organisme à but non lucratif qui a dans sa mission d'offrir un camp de jour sécuritaire qui permet dans un contexte ludique l'épanouissement des jeunes qui fréquentent ses services. Pierre angulaire de nos services, les animateurs du camp de jour NEO anime une multitude d'enfants différents avec des personnalités uniques. De ce fait, il est évident que des conflits peuvent survenir entre les enfants au cours de l'été. À ce titre, il est essentiel d'établir des limites claires en ce qui concerne les comportements inadéquats. Dans ce contexte, la collaboration des parents est essentielle pour le bon déroulement des choses cet été. C'est donc dans cette vision que nous tentons de créer un guide de gestion qui permettra d'uniformiser la compréhension de l'enjeu de la violence auprès des animateurs, des parents et des enfants.

MISE EN CONTEXTE

L'équipe du Patro est majoritairement formée de jeunes employés. Ceux-ci disposent d'une excellente formation donnée par le Patro et certains partenaires. C'est d'ailleurs dans l'objectif de perfectionner encore davantage la qualité de notre service que nous avons créé ce guide. Toutefois, il est évident que le Patro dispose de ressources restreintes si on le compare à certains autres intervenants comme le système scolaire. Il est donc cohérent que le Patro se fixe des limites en adéquation avec les ressources disponibles dans l'objectif d'un encadrement sécuritaire.

Sur un autre point, il peut être difficile pour un de nos animateurs de juger de la gravité d'un geste et de la conséquence qui devrait en résulter. Ainsi, nous voulons faciliter la prise de décision de l'animateur pour un résultat juste et équitable. Le Patro, dans sa volonté de structurer davantage son intervention, en arrive à ce modèle plus détaillé, clair et structuré.



TOLÉRANCE ZÉRO VIOLENCE

Tout comportement violent entraînera une réaction de notre personnel se traduisant par une conséquence pour l'enfant. La gravité de la conséquence sera proportionnelle à la gravité du geste commis. Les conséquences peuvent donc s'étendre de la demande d'excuse jusqu'au retour à la maison de l'enfant.

COMPORTEMENT INADÉQUAT

Outre les comportements violents, il existe aussi certains comportements non violents qui ne sont pas tolérés dans le cadre du camp de jour. Ceux-ci sont encadrés par le code de vie ci-bas.

COLLABORATION DES PARENTS

Le Patro souhaite se placer en partenaire et en collaborateur des parents dans le processus de développement. Par conséquent, il est important pour nous de valoriser avec les familles une relation de confiance, de respect mutuel, d'acceptation, d'égalité, d'ouverture et d'écoute. Le fait de travailler ensemble permet d'atteindre des objectifs communs tels que le bien-être et la réussite éducative de l'enfant. Ainsi, nous souhaitons vous présenter nos attentes par rapport au comportement d'un parent collaboratif :

- Afin de favoriser la bonne communication, il est essentiel pour le parent de nous fournir la possibilité au camp de communiquer rapidement avec lui ou une autre personne-ressource.
- Si une situation nous pousse à appeler un parent ou la personne-ressource pour qu'il vienne chercher l'enfant, nous pensons qu'il est souhaitable que celui-ci arrive le plus rapidement possible. À noter, nous pensons que la situation idéale serait d'arriver en moins d'une heure.
- Nous pensons que dans certaines situations, un retour à la maison sur une situation s'étant déroulée dans la journée pourrait être souhaitable pour une bonne cohésion entre le camp et la famille.

CONCEPT DE L'ESCALADE

Le camp de jour applique des interventions qui visent à arrêter les comportements inadéquats et violents. Toutefois, l'accumulation de gestes de ce type entraîne une aggravation des conséquences vécues par votre enfant. Nous avons d'ailleurs dressé une liste à la page suivante afin d'illustrer les différents types de comportements sur une échelle de gravité.



Échelle de gravité des comportements

AVERTISSEMENTS

Les avertissements sont donnés par nos animateurs. Ceux-ci concernent des comportements inappropriés au camp et qui ne sont pas acceptés. Cette catégorie rassemble les comportements ci-dessous :

- Langage injurieux léger
 - ✓ Mots de toilette ;
 - ✓ Insultes légères (ex. : t'es con) ;
 - ✓ Mots grossiers ;
 - ✓ Sacres à répétition ;
- Violence physique superficielle
 - ✓ Coup de coude ;
 - ✓ Taper ;
 - ✓ Pousser ;
 - ✓ Botter ;
- Non-respect du code de vie

PROCESSUS DE GESTION DES AVERTISSEMENTS

Nous avons établi un plan d'intervention en trois étapes qui évolue selon le nombre d'avertissements donnés.

1^{er} Avertissement : Au premier avertissement, il y a un arrêt d'agir qui est demandé à l'enfant. Le moniteur donne le 1^{er} avertissement. Le jeune devra réparer son geste.

Mise en situation : Léo a perdu un jeu et se fâche en disant aux autres amis «vous êtes tous des gros cons». L'animateur l'avertit et lui demande de s'excuser aux autres amis.

2^e Avertissement : Au deuxième avertissement, il y a un arrêt d'agir qui est demandé à l'enfant. Le moniteur donne le 2^e avertissement. Le moniteur fait une intervention en retrait avec le jeune pour régler la situation et peut lui donner du temps en retrait pour se calmer. Suite à cet événement, l'animateur va en discuter avec le parent.

Mise en situation : Léo pousse un autre enfant de son groupe. L'animateur l'avertit et prend Léo à part. L'animateur prend alors le temps d'en discuter avec lui. Le moniteur propose un 2 minutes à Léo sur le côté et lui communique qu'il pense qu'il a besoin d'un moment pour se calmer. Après le moment de retrait, le moniteur accompagne le jeune dans la gestion de conflit avec l'autre jeune impliqué. Puis, à la fin de la journée, l'animateur prend le temps de discuter de la situation avec Léo et son parent des deux avertissements de la journée.

3^e avertissement : Au troisième avertissement, il y a un arrêt d'agir qui est demandé à l'enfant et celui-ci est sorti du groupe. Puis, l'animateur appelle l'intervenant jeunesse (Sherpa) qui prend le relais de l'intervention.

Mise en situation : Léo fait par exprès pour botter les autres amis au soccer. Arrêt d'agir. Le moniteur lui indique que c'est son troisième avertissement et le retire du jeu. Il appelle le sherpa. Le sherpa continue l'intervention avec Léo et fait le suivi au parent en fin de journée.

AVERTISSEMENT MAJEUR

Les avertissements majeurs sont pris en charge par les intervenants jeunesse (Sherpa) en collaboration avec un coordonnateur. Les avertissements majeurs concernent des actes de violence jugés dangereux ou violents pour l'enfant, le groupe ou le personnel. La fuite est également incluse dans ce type d'avertissement, car elle met en péril la sécurité de l'enfant.

Voici les comportements qui seront gérés dans cette catégorie :

- Intimidation
- Langage injurieux lourd et violence psychologique
 - ✓ Menaces envers un moniteur ou un autre enfant ;
 - ✓ Insultes graves (ex. : racisme, homophobie, enchaînement d'insultes dirigées) ;
 - ✓ Sujets inappropriés (ex. : nécessite une intervention de sensibilisation) ;
 - ✓ Inciter un autre enfant à la violence
- Violence physique
 - ✓ Frapper ou pousser violemment au sol.
 - ✓ Mordre en surface ;
 - ✓ Acte intentionnel qui blesse une autre personne
- Fuite
 - ✓ Partir du groupe, tout en restant dans l'enceinte du Patro, partir pour provoquer, mais non pas pour se sauver.

PROCESSUS DE GESTION DES AVERTISSEMENTS MAJEURS

1^{er} avertissement majeur : Au premier avertissement majeur, il y a un arrêt d'agir et le moniteur informe automatiquement un intervenant jeunesse. L'intervenant jeunesse prend le relais de l'intervention de manière individuelle avec l'enfant et fait un suivi au parent en fin de journée.

Mise en situation : Lors de la période de piscine, Léo échoue son test de nage et est contrarié. Lorsqu'il sort de l'eau pour aller prendre une veste, il donne un coup de poing violent au moniteur du groupe par élan de frustration. Le sherpa intervient afin de mettre en place un geste réparateur, puis fait un retour au parent en fin de journée.

2^e avertissement majeur : Au deuxième avertissement majeur en une journée, il y a un arrêt d'agir, le sherpa refait une intervention individuelle avec l'enfant. À ce moment le coordonnateur doit être informé. Le jeune est retiré du groupe pour une période de temps afin de faire une réflexion, un geste réparateur ou un atelier de sensibilisation avec le sherpa. Le parent est avisé en fin de journée. L'équipe de sherpas se donne alors le mandat d'instaurer des techniques d'intervention et des moyens personnalisés pour l'enfant concerné, comme un tableau d'émulation individuel, des techniques de gestion de la colère, des moments de repos durant les transitions, etc. Bref, des moyens concrets sont mis en place afin de prévenir la répétition de gestes violents.

Mise en situation : À l'heure de la collation, Léo donne un violent coup de bouteille d'eau sur la jambe d'un autre ami du groupe qu'il trouvait dérangeant. Le sherpa est appelé et Léo quitte le groupe avec. À ce moment, le coordonnateur est informé de l'accumulation de 2 avertissements majeurs en une courte période de temps. Pendant le moment de retrait, Léo doit avoir une discussion avec le sherpa afin d'expliquer la situation et il doit préparer un élément réparateur de son geste. Lors de son retour au groupe, Léo présente ses excuses et en fin de journée le sherpa fait un retour au parent.

3^e avertissement majeur : Au troisième avertissement majeur en une journée, il y a un arrêt d'agir, un suivi du sherpa et du coordonnateur conjointement. L'enfant est retiré du groupe et un appel est fait au parent afin que l'enfant quitte le camp dans les plus brefs délais pour une période de 24h. Lors de la période d'attente du parent, l'enfant est accompagné d'un sherpa ou d'un coordonnateur afin de débiter un processus de réflexion sur les actions commises.

Mise en situation : Léo perd à un jeu et crie à son moniteur qu'il va le tuer. À ce moment-là, puisqu'il s'agit du 3^e avertissement majeur, un sherpa vient chercher Léo dans le groupe et quitte vers le bureau des coordonnateurs, afin d'expliquer la situation et débiter une réflexion sur le geste commis, sous forme de discussion. Pendant ce temps, un appel au parent est fait par le coordonnateur responsable et un retour à la maison de 24h est exigé. À l'arrivée du parent, un portrait de la situation est fait conjointement avec le sherpa et le coordonnateur. Léo quitte vers chez lui.

4^e avertissement majeur dans la semaine : Si l'enfant n'accumule pas 3 avertissements majeurs dans la même journée, le 4^e avertissement majeur en 1 semaine sera celui nécessitant un retour à la maison pour une période de 24h.

Avertissement majeur après un retour à la maison : Si l'enfant a vécu un retour à la maison de 24h pendant la semaine, il doit améliorer son comportement à son retour au camp. En ce sens, l'enfant recevra 1 avertissement majeur avec intervention du sherpa pour améliorer la situation s'il commet un autre acte violent à son retour. Cependant, au 2^e avertissement majeur après un retour à la maison, le parent est contacté à nouveau pour venir chercher son enfant et le garder à la maison pour une autre période de 24h, car la sécurité de l'enfant, des autres enfants du camp ou de notre personnel est en danger.

Mise en situation : À son retour au camp après un 24h de repos à la maison, Léo se fâche après un autre ami du groupe et le pousse violemment au sol. Cela implique l'intervention du sherpa qui le retire du groupe. Léo doit réparer son geste avec l'accompagnement du sherpa qui continuera d'appliquer les moyens personnalisés mis en place. Un retour au parent sera fait en fin de journée avec le sherpa. Le jour suivant, Léo menace un ami de son groupe de lui faire du mal parce qu'il sait où il habite. Le processus de retour à la maison est alors enclenché.



GESTE GRAVE

Les gestes graves sont pris en charge par l'équipe de coordination ainsi que par la direction du camp. Les gestes graves sont des actes isolés graves qui nécessitent un arrêt immédiat, une intervention individuelle et un retour à la maison, car votre enfant, un autre enfant, le groupe ou notre personnel a été blessé ou mis en danger de manière importante. La fugue est également incluse dans cette catégorie, car elle met la sécurité de l'enfant en danger et elle génère une intervention globale de l'équipe de coordination.

- Violence lourde
 - ✓ Mordre au sang ;
 - ✓ Bataille ;
 - ✓ Coup violent à la tête ;
 - ✓ Utilisation d'objets dangereux comme des ciseaux ;
 - ✓ Tout comportement qui met la sécurité des jeunes et/ou des animateurs en sérieux danger
- Fugue
 - ✓ Quitter le lieu de l'activité du groupe de façon définitive et qui met l'enfant en danger
- Tout autre geste de nature criminelle

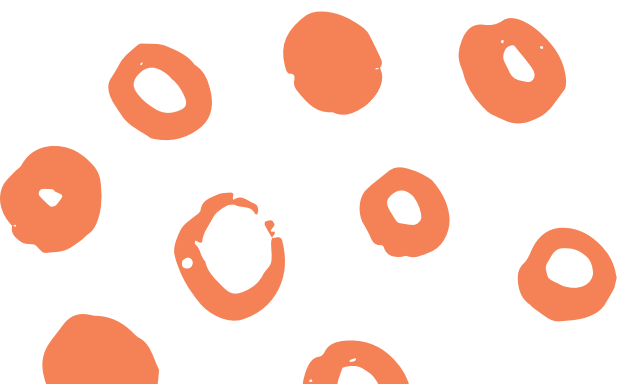
PROCESSUS DE GESTION DES GESTES GRAVES

Lorsqu'un geste grave est commis : Lorsque l'un de nos animateurs ou intervenants jeunesse est témoin d'un geste grave, le coordonnateur responsable est immédiatement mis au courant et ce dernier prend le relais de l'intervention. Pendant ce temps, un autre coordonnateur informe le directeur du camp et appelle le parent afin que celui-ci vienne chercher son enfant pour un retour à la maison de 24h dans les plus brefs délais. À l'arrivée du parent, un coordonnateur explique la situation au parent.

Mise en situation : Léo est en désorganisation importante et menace un intervenant avec un ciseau. L'intervenant appelle un coordonnateur et ce dernier prend le relais de l'intervention tout en informant l'équipe de la situation. Un coordonnateur extérieur à l'intervention fait l'appel au parent. Lorsque le parent de Léo se présente, le coordonnateur ayant fait l'intervention fait un portrait de la situation au parent et Léo quitte le camp pour une durée de 24h.

** Notez que la gestion de geste grave est la même à chaque fois.*

3^e geste grave : Suite à la mise en place d'outils de communication avec les parents et la présence plus fréquente d'un intervenant jeunesse auprès de l'enfant, les gestes graves s'accumulent. Une telle situation met en danger l'enfant, le groupe, ainsi que notre personnel. En ce sens, après un 3^e geste grave, l'enfant est suspendu du camp. La communication de l'information se fait conjointement avec l'équipe de coordination et la direction du camp.



CODE DE VIE

Chaque personne qui participe au camp de jour NEO se doit de respecter le code de vie. Nous souhaitons que chaque personne qui vient au Patro collabore à la qualité de vie de notre milieu. Veuillez expliquer à votre enfant le code de vie avant sa première journée de fréquentation.

- Je reste avec mon groupe en tout temps. Je demande et attends l'autorisation de mon animateur si j'ai besoin de quitter mon groupe (p. ex. pour aller à la toilette ou chercher quelque chose).
- J'utilise un langage approprié et respectueux. Je n'ai pas de paroles vulgaires, dénigrantes, blessantes ou discriminatoires. Je ne fais pas de menaces. Je ne crie pas après les autres personnes.
- J'utilise des gestes pacifiques et respectueux. Je n'adopte pas de comportements violents envers les autres (frapper, botter, pousser, cracher, mordre, tirer les cheveux, faire un doigt d'honneur, etc.).
- Je participe aux activités du groupe. Je m'assois sur le côté si je ne souhaite pas participer.
- Je respecte les règles des activités et des jeux.
- Je traîne mes effets personnels lorsque je change de terrain et je les range à l'endroit désigné par mon animateur.
- Je ramasse mes déchets et je les jette à la poubelle.
- Je respecte le personnel du camp NEO (animateurs, intervenants jeunesse, coordonnateurs) et les autres adultes que je côtoie (p. ex. sauveteurs à la piscine, animateurs d'activités spéciales).
- Je respecte les effets personnels des autres, les objets et mon environnement. Je ne brise pas les objets et les installations. Je n'utilise pas les objets des autres sans leur demander avant.
- Je laisse les branches et les roches au sol. Je ne lance pas de branches ou de roches. Je n'accumule pas d'objets (p.ex. branches, roches).
- J'amène seulement des objets qui sont permis. Je laisse mes objets personnels non-nécessaires à la maison. Je n'amène pas d'objets dangereux ou à connotation violente.
- Je porte des vêtements adéquats et confortables pour jouer tout au long de la journée.

INTERVENTION POSSIBLE EN RÉACTION À UN COMPORTEMENT INADÉQUAT

- Rappel de la règle
- Avertissement
- Geste réparateur
- Conséquences logiques
- Retrait du groupe
- Intervention individualisée par un intervenant jeunesse ou un coordonnateur
- Suspension temporaire et non remboursable
- Suspension définitive

Conclusion

Pour conclure, rappelons que les enfants sont familiers à de telles procédures de tolérance zéro à la violence. En effet, celles-ci ressemblent à celles que les écoles et commissions scolaires mettent en place. Nous vous rappelons que notre équipe d'intervenants jeunesse est présente afin d'accompagner les enfants ayant plus de difficultés dans la gestion de leurs émotions et que le plaisir et la sécurité de tous nous tiennent à cœur. Nous vous demandons donc de prendre un moment avec votre enfant afin de lui présenter ce qu'est la violence et sa place au camp.

Votre collaboration est notre meilleur allié afin de permettre à tous de vivre un été épanoui au camp NEO.



Neo



**PATRO
DE LÉVIS**

ÉCRITURE

Maverick Aubert

Coordonnateur de programme, Patro de Lévis

Angélique Girard

Coordonnatrice à l'intégration, Patro de Lévis

Sarah Marquis-Pedneault

Coordonnatrice à l'intégration, Patro de Lévis

RÉVISION

Patrick Dumais

Directeur des opérations et de l'expérience client, Patro de Lévis