

PROTOCOLE D'INTERVENTION GESTES DE VIOLENCE



PROTOCOLE D'INTERVENTION GESTES DE VIOLENCE

Palier #1

Premier geste de violence

- Rencontre avec les T.E.S

- Mises en place d'interventions personnalisés et de moyens pour arrêter la violence

- Communication aux parents

Palier #2

Deuxième évènement de gestes de violence

- Suspension du camp pour 24H

- Création de la pyramide d'intervention

Palier #3

Malgré la pyramide, les gestes de violence persiste

- Suspension indéfini du camp de jour



RENCONTRE AVEC UNE T.E.S

Comportements violents modérés

Objectif : Intervention éducative immédiate et prévention de récidive

Exemples de comportements :

- Pousser un autre enfant sans blessure
- Crier ou insulter dans un moment de frustration
- Lancer un objet sans viser une personne
- Refus de collaborer avec les consignes, de manière agressive (sans danger imminent)

PROTOCOLE D'INTERVENTION GESTES DE VIOLENCE

Comportements violents graves

Objectif : Sécuriser l'environnement, responsabiliser l'enfant et mettre en place un protocole formel

Exemples de comportements:

- Coup de poing, coup de pied ou toute forme de violence physique intentionnelle
- Menace verbale sérieuse (ex : « Je vais te tuer », « Je vais te frapper »)
- Comportement mettant clairement en danger un autre (étranglement, lancer d'objet dangereux, etc.)
- Dommages volontaires à la propriété ou au matériel

LES NIVEAUX D'UNE CRISE

Niveau 1: Code Jaune

Le jeune a besoin d'une pause hors du groupe.

Un excès d'énergie, refus de participer, malentendu entre jeunes

Interventions à privilégier:

- Mettre en application les techniques d'interventions
- Appeler une TES

Niveau 2: Code Bleu

Le jeune a besoin d'une pause hors du groupe avec un adulte.

Manque de respect envers l'adulte ou les jeunes

Interventions à privilégier:

- Mettre en application les techniques d'interventions
- Appeler une TES

Niveau 3: Code Rose

Le jeune devra se retirer du groupe et rester avec une TES.

Gestes de violences, fugue du groupe, menaces

Interventions à privilégier:

- Sécuriser l'environnement
- Appeler une TES

SYSTÈME D'ÉMULATION

Carte aux trésors



Dans le but de favoriser un climat positif, sécuritaire et motivant pour tous les enfants, nous avons mis en place un système de récompenses au camp de jour.

Ce système vise à encourager les bons comportements, comme le respect des consignes, l'entraide, la participation active et les efforts personnels. Il ne s'agit pas de « récompenser pour récompenser », mais plutôt de valoriser les attitudes positives qui contribuent à une expérience de camp agréable pour tous.

Nous croyons qu'en mettant l'accent sur le positif, nous aidons les enfants à développer leur confiance, leur autonomie et leur sens des responsabilités. Des outils ludiques (ex : cartes, points, défis de groupe) seront utilisés pour renforcer la motivation dans une ambiance amusante et bienveillante.