



Projet Pédagogique

ALSH DE FERIN

Juillet 2021

Du 07 au 30 Juillet



« L'enfant nous demande de l'aider à agir tout seul »
Maria Montessori

Sommaire :

- *Introduction*
- *Présentation de l'ALSH*
- *Les objectifs généraux et opérationnels*
- *L'enfant ses besoins, ses intérêts*
- *L'activité*
- *Le cadre réglementaire*
- *Les rôles et fonctions de l'équipe pédagogique*
- *L'évaluation des objectifs et du personnel*
- *Le temps du repas*
- *Les différents outils de communication*
- *La journée type*
- *Le protocole sanitaire*

Introduction

Le projet pédagogique est le document qui décline du projet éducatif dans le cadre d'un Accueil Collectif de Mineurs (ACM).

En concordance avec le projet éducatif, il précise la démarche pédagogique de l'équipe.

Elaboré par le directeur de l'accueil, en concertation avec l'équipe pédagogique, il énonce la manière dont on souhaite accueillir l'enfant.

L'équipe pédagogique dispose ainsi d'un document de référence dans le but de coordonner son action et de rester cohérent.

Il sera diffusé aux animateurs, parents, aux différents partenaires et aux agents de la Direction départementale de la cohésion sociale (DDCS).

Les Accueil de loisirs sans hébergement (ALSH) de Férin sont de la responsabilité de la commune, ils s'inscrivent dans l'action sociale de celle-ci. Ils sont gérés par le service enfance jeunesse. Ce dispositif permet aux enfants qui ne partent pas en vacances d'avoir des loisirs éducatifs et de garder un lien social avec les autres jeunes du village ou de découvrir des jeunes issus des villages alentours .

Le projet éducatif de la commune défend des objectifs précis :

- *Développer l'autonomie et la responsabilisation de l'enfant*
- *Développer l'enrichissement personnel grâce aux activités ludiques de découvertes dans les domaines culturels, sportifs....*
- *Renforcer la solidarité*
- *Investir les temps libres pour grandir et s'émanciper*
- *Favoriser les échanges avec l'extérieur*

Les valeurs défendues par la municipalité seront mise en avant lors de nos ALSH, elles correspondent aux valeurs défendues par l'équipe pédagogique et guideront notre projet d'animation.

Présentation de l'ALSH :

L'accueil collectif de mineur est un accueil de loisirs sans hébergement, ouvert à la journée.

L'organisateur:

*La Mairie de Férin
Rue de la Mairie
59169 Férin
03/27/71/50/00
<http://www.ferin.fr>*

Le lieu d'accueil:

*L'école Suzanne Lanoy
Rue du Four 59169 Férin*

*Le lieu d'accueil se compose d'un bâtiment maternel ,composé de 3 salles et d'un bâtiment primaire, composé de 4 salles, tout deux reliés entre eux.
Pour la partie extérieure nous disposons de deux cours et d'un espace enherbé.*

Le public:

L'accueil de loisirs de Férin accueille les enfants de 3 à 13 ans, au jour de l'inscription.

*Les enfants des communes extérieures peuvent également être accueillis.
Les enfants seront répartis en fonction des tranches d'âge et en respectant les tranches d'âge scolaire si l'encadrement le permet.*

Le budget :

Lors de cet ACM notre budget de fonctionnement (activité, goûter, matériel pédagogique) sera de 10800 euros.(5e/jour/enfant)

La capacité totale d'accueil:

Le nombre maximum d'enfants accueillis est de 120.

La répartition des places est comme ceci :

- 24 places pour les enfants de 3 à 5 ans*
- 96 places pour les enfants de 6 à 13 ans*

Les Horaires de fonctionnement :

Les horaires de fonctionnement de l'accueil collectif de mineur seront comme ceci :

De 10h à 17h du Lundi au Vendredi

Un service de garderie sera mis en place pour les familles ne pouvant pas s'organiser pour une arrivée à 10h et/ou une sortie à 17h.

Celle ci aura pour horaire d'ouverture :

De 8h à 10h et de 17h à 18h

Ce service ne sera pas facturé, il est mis en place uniquement pour les familles ayant un réel besoin de garde.

Ce service de garderie sera effectué par les animateurs de l'ALSH.

Le numéro d'habilitation :

L'accueil collectif de mineur est soumis à une réglementation et une déclaration préalable à son ouverture auprès des services Jeunesse et sports.

Le numéro d'habilitation suivant prouve les démarches effectuées auprès des services Jeunesse et sports et à la bonne tenue de celui ci.

N°

La composition de l'équipe pédagogique :

L'équipe pédagogique sera composée en tenant compte des réglementations Jeunesse et sports concernant l'encadrement de mineurs.

Lors de cet ACM, elle se composera de la manière suivante.

- Un Directeur Diplômé BAFA/PSC1 et Stagiaire BAFA
- Une directrice adjointe Diplômée BAFA
- 6 Animateurs(trices) Diplômés BAFA/PSC1
- 3 Animateur Stagiaire BAFA
- 2 Animateurs Bénévoles

La direction sera assurée par : Romain Boldo Stagiaire BAFA et Aurélie Deleau BAFA

La répartition des animateurs se fera comme ceci:

Groupe des 3-5 ans :

- Louise Desenclos diplômée BAFA PSC1
- Charlotte Maniez diplômée BAFA
- Cyrielle Candelier bénévole

Groupe des 6-7 ans :

- Eliot Bogaert diplômé BAFA PSC1
- Wendy Lantoine diplômée BAFA
- Eva Desprès stagiaire BAFA

Groupe des 8-9 ans :

- Clarisse Bogaert diplômée BAFA
- Jade Canone stagiaire BAFA
- Titouan Dufour bénévole

Groupe des 10-13 ans :

- Alexandre Mandrelier diplômé BAFA PSC1
- Victor Desenclos stagiaire BAFA

Les Objectifs :

En lien avec le projet éducatif élaboré par l'organisateur, l'équipe pédagogique va essayer de répondre à des objectifs qui lui sont propre et qui correspondent aux valeurs de chacun.

Lors des réunions de préparation, l'équipe pédagogique a pris connaissance des objectifs éducatifs défendus par l'organisateur et a réfléchi à la mise en place d'objectifs généraux.

Ceux ci seront atteints si les objectifs opérationnels, eux aussi choisis par l'équipe pédagogique, sont atteints.

Chaque objectif opérationnel devra être mesuré, évalué et analysé par l'équipe pédagogique.

Les objectifs généraux élaborés par l'équipe pédagogique sont les suivants :

Obj 1 - Favoriser la participation des enfants dans les activités et la vie quotidienne.

Obj 2 - Favoriser les relations fondées sur le respect mutuel, la coopération et l'entraide.

Afin de valider ou non les deux objectifs fixés, l'équipe pédagogique a souhaitée élaborer plusieurs objectifs opérationnels afin de nous aider à répondre aux Objectifs Généraux.

Ceux-ci seront mis en place lors de cet ACM et devront être évalués.

Obj Op 1 - permettre à l'enfant le choix de ses activités, et l'organisation de ses journées dans l' ACM.

Obj Op 2 - organiser des bilans quotidiens

Obj Op 3 - Etablir les règles de vie et l'organisation du groupe en prenant en compte l'avis de chacun

Obj Op 4 - Les prises de décision à l'intérieur du groupe devront être discutées avec l'ensemble des participants.

Pour évaluer la réussite des objectifs, plusieurs outils d'évaluation seront mis en place, chaque objectif opérationnel sera soumis à un outil d'évaluation.

Les outils d'évaluation:

*Pour répondre à l'objectif opérationnel « permettre à l'enfant le choix....dans l'ACM » l'outil d'évaluation sera la grille N° présentée en annexe.
(Pour valider cet objectif chaque enfant devra proposer ou être à l'initiative d'une animation mise en place lors de la semaine d'ACM)*

Pour répondre à l'objectif opérationnel « organiser des moments de débats quotidiens » l'outil d'évaluation sera le graphique de participation aux débats présentée en annexe.

(Pour valider cet objectif le taux de participation aux bilans quotidiens devra être supérieur à 50%)

Pour répondre à l'objectif opérationnel « établir les règles de vie...de chacun » l'outil d'évaluation sera la charte réalisée par les enfants du groupe avec le prénom de chaque enfant proposant une règle (Pour valider cet objectif, la moitié du groupe devra proposer une règle)

Pour répondre à l'objectif opérationnel « les prises de décisions ...ensemble des participants » l'outil d'évaluation sera l'analyse des différentes grilles d'évaluation. (Pour valider cet objectif, chaque grille d'évaluation devra comporter plusieurs avis de différents participants)

L'enfant, ses besoins et attentes

Lors de nos ACM nous accueillons des enfants de 4 à 13 ans avec des besoins et intérêts totalement différents les uns des autres.

Notre projet pédagogique prendra en compte l'enfant comme un individu à part entière et non pas comme un collectif.


Chaque enfant a des besoins et attentes qui lui sont propres en tant qu'individu.

Cependant nous pouvons baser notre travail sur les besoins et attentes connus pour les différentes tranches d'âge que nous accueillons: à savoir maternelle, primaire, pré-ado.

Tout en ayant conscience que dans chaque tranche d'âge les besoins de chacun peuvent être différents.

Les documents suivants nous serviront de base de travail, ils proviennent du site Jesuisanimateur.fr


Les 3-6 ans : les maternelles

ATTRIBUTS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Imaginaire : identification, affectivité : histoires invraisemblables, élucubrations ○ Dynamisme : besoin physique énorme, en mouvement perpétuel ○ Découverte du monde : de l'environnement, de la matière, de la notion d'espace et de temps, éveil intellectuel ○ Découverte de soi et de soi avec les autres : début de la socialisation, début difficile, égocentrisme ○ Apprentissage des codes et règles du monde collectif ○ Découverte de son corps, des deux sexes, de leurs différences, peu pudique ○ Plaisir immédiat : incapacité à se projeter dans un monde futur, non visualisation de projets 		
	 <p style="text-align: center; background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-top: 10px;">BESOINS ET INTÉRÊTS</p>	 <p style="text-align: center; background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-top: 10px;">ATTITUDE DE L'ANIMATEUR</p>	 <p style="text-align: center; background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-top: 10px;">ACTIVITÉS POSSIBLES</p>
AFFECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rupture avec la famille difficile ○ Besoin de relations privilégiées, rassurantes ○ Cadre clair et net ○ Repères fixes, réguliers : temporels, géographiques, affectifs ○ Besoin d'habitudes ○ Sentiments : colère, jalousie, soucis, cafard, angoisse 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sécuriser, présence constante, vigilance, ne pas se prendre pour le papa ou la maman ○ Valorisation ○ Création d'un climat de sécurité affective, de confiance ○ Adulte = modèle, référent, un repère stable ○ Organisation « rigide » ○ Ne pas accepter le chantage, les caprices, donner à chacun sa dose d'affection en fonction de son individualité, de sa différence 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Contact physique : besoin de câlins, de tendresse, de caresses, de bisous ○ Le doudou, objet symbolique (à ne pas perdre surtout, avoir un nounours de rechange au cas où)

INTELLECTUELS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Acquisition du langage ○ Ne sait pas lire ○ Découverte du monde, les «pourquoi» ○ Curiosité croissante, questions nombreuses sur tous les sujets ○ Construire et détruire ○ Plaisir immédiat ○ À 4 ans, compte jusqu'à 5 ○ À 5 ans compte jusqu'à 20 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ne pas lui parler « bête », ce n'est pas cela qui va lui permettre d'apprendre avec finesse sa langue ○ Lui donner de vraies réponses, ne pas mentir ou inventer ○ Un enfant qui pose une question est capable d'entendre la réponse (Dolto) ○ Aide et apprentissage, stimulation, encouragement ○ Ne pas faire à sa place, faire avec ○ Respect et valorisation des réalisations ○ Coins adaptés 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ritualiser les journées, les activités : régularité, répétition Expérimenter, inventer, créer ○ Patouillage, barbouillage, gribouillage ○ Privilégier le laisser-faire, le laisser jouer, ateliers tournants, livres ○ Papiers déchirés, modelage, peinture avec les doigts, les pieds, cailloux, cubes, cartons, etc. ○ Jouer avec les matières ○ Découverte avec les travaux manuels ○ Jeux autour des 5 sens
SOCIAUX	<ul style="list-style-type: none"> ○ Égocentrisme : « moi je », en voie de socialisation (école) ○ Besoin d'être seul par moment (de s'isoler), d'être en petits groupes ○ Grand sens de la propriété ○ Premiers contacts avec la vie de groupe ○ Dépendance vis à vis des autres, l'adulte surtout ○ Peu de différences entre filles et garçons 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Protéger « la bulle personnelle de l'enfant », sa propriété sa voiture, son jouet, etc. ○ Ne pas imposer le partage, éventuellement le suggérer 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pas d'esprit collectif, peu d'esprit de compétition ○ Besoin d'un coin personnel, aménagé ○ Coin de chacun personnalisé, réservé à soi (le coin lit) : cartes, photos des parents, trésor ○ Agir seul, jouer seul ○ Aménager des « coins jeux » : poupées lecture, voiture, marchande, marionnettes, dessins

<p style="text-align: center;">PHYSIQUES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Prendre conscience de toutes les possibilités de son corps ○ Difficulté de maîtriser, contrôler ses mouvements ○ Non dissociation buste-jambe, gauche-droite ○ Vivre et se reposer à son rythme, dormir ○ Vite fatigué ○ Grande importance de la vie quotidienne ○ Découverte de leur corps et notamment de leur sexe, de l'existence des deux sexes ○ Masturbation ○ Contact avec le monde vivant, découverte du monde, des sensations, éveil des sens ○ Énurésie fréquente 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Donner des limites physiques, l'enfant ne ressent pas la fatigue, le besoin de dormir, mais sait l'exprimer.... ○ Patience, nombreuses répétitions, surveillance, vigilance ○ Discrétion vis-à-vis du groupe dans certaines situations (pipi au lit, etc.) ○ Peu pudique : faire attention ! 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Expériences motrices : courir, sauter, nager, grimper, danser, etc. ○ Expériences sensorielles, éveil des sens : éducation au goût, au toucher, à l'ouïe, à la vue ○ Équilibrer les types d'activités sur le séjour et la journée. Repos après le repas, sieste ou activités tranquilles ○ Changer souvent d'activité (20 minutes) ○ Sous forme de jeu ○ Manipulation d'outils et de matériaux divers transformables (terre, sable, boue, carton, bois, etc.)
<p style="text-align: center;">PSYCHOLOGIQUES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Apprentissage de l'autonomie, grandir, faire comme les grands donc devenir grand ○ Imiter pour se construire ○ Très grand besoin d'imaginaire : fabulations, récits, histoires ○ L'imaginaire leur permet d'appréhender le monde, et de l'affronter sans risques à travers le jeu, la fiction ○ Besoin de jouer seul à certains moments 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Encouragement, confiance, sécurisation, rôle d'aide et non de « maternage » : accompagner l'enfant dans ses activités tout en le laissant faire ○ Il vérifie, explique, encourage ○ L'autonomie s'apprend, elle ne s'acquiert pas toute seule ○ Installation de locaux permettant à l'enfant de se débrouiller tout seul ○ Entrer dans les jeux sans effraction ○ Respecter et valoriser le jeu de l'enfant même s'il vous paraît futile et insignifiant (Ne pas dire à un enfant « vient on va jouer », car il joue déjà, même et surtout s'il est en train de parler à un caillou !) ○ Prendre au sérieux ses histoires, les écouter. Elles sont très sérieuses ○ L'enfant de 6 ans ne se considère pas comme un bébé 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se servir seul, se laver seul, s'habiller seul, etc. même si l'adulte est toujours présent ○ Séjour à thème, mascotte, tout doit être imaginaire : des petits pois au savon, du dortoir au poney, etc. ○ Transformer le quotidien, le rendre ludique et magique ○ Contes, histoires tous les soirs au coucher. Se déguiser, jouer à faire semblant ○ Activités de création individuelle




Les 6-11 ans : Les primaires

ATTRIBUTS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Âge de la réflexion, de l'expansion, de la motivation personnelle et des crises ○ Concentration et mûrissement ○ Âge du sérieux ○ Contrôle croissant des réactions émotives ○ Mesure mieux la distance le séparant de l'adulte auquel il est soumis ○ Dispersion et turbulence ○ Âge du déséquilibre ○ Curiosité ○ Participation, camaraderie, bande, groupe, équipe ○ Besoin de valorisation et d'affirmation de soi ○ Dès 9 ans : différences entre groupe des filles et des garçons ○ Importance du leader ○ Déclin de la sexualité ○ Préoccupation et rêverie : besoin de s'isoler ○ Expérience collective de loisirs : besoin de jeux collectifs et esprit de compétition ○ Dès 11 ans : dénigrement et critique du monde ○ Âge ingrat : révolte, indépendance ○ Sensibilité à la triche, aux dénonciations, aux mensonges : besoin d'avoir des règles fixes et respectées 		
	 <p style="text-align: center;">BESOINS ET INTÉRÊTS</p>	 <p style="text-align: center;">ATTITUDE DE L'ANIMATEUR</p>	 <p style="text-align: center;">ACTIVITÉS POSSIBLES</p>
AFFECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ○ La personnalité s'affirme ○ Besoin de sécurité morale et matérielle, besoin de dédramatiser pour se rassurer ○ Besoin d'affection ○ Vie d'équipe, besoin de copains ○ Capacités de coopération et de discussions 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Instaurer un climat de sécurité affective mais discrétion, pas de ○ démonstration ○ Règles de plus en plus précises ○ Écouter mais aussi dédramatiser ○ Être vigilant sur la bande de copains, enfant à l'écart 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Coexistence des coins individuels et collectifs ○ Démonstrations affectives discrètes ○ Activités d'expression

INTELLECTUELS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Explorer, manipuler, coordonner ○ Rêver, mémoriser ○ Perfectionner ses attitudes ○ Âge des principales acquisitions ○ Recherche de savoir ○ Indépendant pendant le jeu ○ Il acquiert la logique mathématique / apprentissage de la lecture ○ Découverte du monde (animal) (curiosité de leur vie) ○ Enfant à de l'énergie pour faire des apprentissages 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Donner de vraies réponses, fiabilité ○ Valoriser les réalisations ○ Écouter, guider, apporter des précisions ○ Éveiller leur curiosité ○ Susciter de l'intérêt 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se servir d'outils (découvrir, assembler, coller, construire, mouler, sculpter, tresser, manipuler) ○ Jeux de construction ○ Proposer des techniques, des idées et des matériaux ○ L'instrument de musique ○ Coin lecture, jeux de logique ○ Jeux de découverte et d'apprentissage ○ Thématique autour des sciences, aventure, technologie, évasion
SOCIAUX	<ul style="list-style-type: none"> ○ École ○ Importance grandissante du groupe, ou de la bande ○ Faire pour les autres, aider ○ L'amitié : meilleur ami ○ Sens des responsabilités ○ Intérêt pour l'environnement ○ Distinction garçon/fille ○ Parents ne sont plus les seules références 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Attitudes de respect du matériel et des autres ○ Donner des responsabilités réelles ○ Aider le groupe à s'organiser mais le laisser évoluer, surveiller les « leaders » ○ Besoin de cadres et de règles 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Jeux collectifs et jeux sportifs où l'on se mesure à l'autre. ○ La règle ○ Jeux de société (cartes) ○ Collections, le troc ○ Lutter, se bagarrer ○ La cabane, la bande ○ Tous les jeux faisant appel au réel ○ Jeux sportifs où l'on se mesure à l'autre ○ Entrée à la grande école (centre de loisirs, club sportif, conservatoire)
PHYSIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ○ Maîtrise du corps ○ Maîtrise de l'esprit ○ Besoin de se dépenser ○ Se fatiguent vite et récupèrent vite ○ Toujours dans l'imaginaire mais plus de rapport à la réalité ○ Besoin de dormir (environ 10 h) ○ Bon appétit 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Favoriser l'activité physique mais intervenir pour freiner lorsqu'elle devient débordante ○ Jouer le rôle de l'arbitre ○ Veiller au rythme ○ Gérer la fatigue physique 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Activités permettant à l'enfant d'exploiter ses capacités physiques ○ Jeux de performance et de pleine nature ○ Activités physiques individuelles et collectives ○ Vers 10 ans : importance de relever des défis, d'aller plus loin

<p style="text-align: center;">PSYCHOLOGIQUES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Découverte de l'autre, du MONDE ○ Prévalence de la tendresse sur les désirs sexuels ○ Oui aux valeurs des adultes ○ Obéissance ○ Stade de la personnalité polyvalente (WALLON) ○ Ne croit plus en la toute puissance parentale / se détache des parents ○ Recherche des autres ○ Référence aux adultes qu'il connaît (père, couple...) ○ Découverte de la vie, de la mort aussi ○ Phase de latence (FREUD) cela ne signifie pas que la sexualité n'existe pas! ○ Intériorisation ○ Établir des règles du jeu ○ Essaie de se donner une morale (maîtrise du non) ○ Importance du mensonge ○ Essaie de braver l'interdit parental (bêtises multiples) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Respecter les références de l'enfant ○ Valoriser et accompagner ○ Fiabilité de l'adulte ○ Faire passer des habitudes ○ de respect de soi et des autres ○ Répondre à leurs questions, à leur curiosité ○ Susciter l'intérêt de l'enfant ○ Être vigilant aux changements d'humeur, aux bagarres, etc. ○ Être vigilant aux bêtises éventuelles 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Histoire (héros, T.V, etc.) ○ Jouer à jouer la comédie, ○ théâtre, mime, sketches ○ Le livre, la BD ○ La nature, le camping ○ Le chant, la danse, la musique ○ Jeux d'expression ○ Développer leur curiosité à travers des activités, thématiques autour des sciences, de la nature, etc.
---	---	---	---

De 11 à 14 ans : Les pré-ado:

ATTRIBUTS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se cherche ○ Influençable ○ Phénomène de groupe ○ Besoin d'appartenance ○ Fragilité seul / force du groupe ○ Puberté /début de la sexualité ○ Voix qui mue ○ Se prennent pour des grands mais sont encore un peu petits ○ Différence fille / garçon ○ Changements physiques importants 		
	 <p style="text-align: center;">BESOINS ET INTÉRÊTS</p>	 <p style="text-align: center;">ATTITUDE DE L'ANIMATEUR</p>	 <p style="text-align: center;">ACTIVITÉS POSSIBLES</p>
AFFECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Amitié réelle ○ Besoin d'appartenir à un groupe ○ Référence à un modèle: conformisme, mode ○ Impact de la puberté sur le regard sur soi ○ Besoin d'opposition 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ne pas couvrir mais être à l'écoute ○ Besoin d'attention, de reconnaissance ○ Respecter et sécuriser 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Responsabilisation dans les tâches de la vie quotidienne ○ Jeux d'expression ○ Jeux scéniques ; théâtralisation
INTELLECTUELS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Moins intéressés par l'école, révolte ○ Intérêt pour la science et les nouvelles technologies ○ Intérêt pour les problèmes sociaux ○ Ouverture sur le monde de manière générale 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les responsabiliser ○ Être en confiance, estime, considération ○ Apporter des précisions et ○ des techniques 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Activités d'expression, musique ○ Activités créatives, photo ○ Activités manuelles avec des techniques poussées et des outils spécifiques ○ Utilisation des techniques audiovisuelles et informatiques
SOCIAUX	<ul style="list-style-type: none"> ○ Intérêt fermé ○ Braver l'interdit ○ Remettre en question ○ Esprit de compétition ○ Besoin de modèles sociaux et d'affiliation ○ Apparition de liens privilégiés dans la bande : l'AMI 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Importance des temps libres et autogérés ○ Cadre clair et précis ○ Discuter et apporter des précisions ○ Être un référent 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Jeux de société ○ Jeux de réflexion et de logique ○ Jeux de sports collectifs ○ Activités individuelles

PHYSIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ○ Voix qui mue ○ Transformation importante du corps ○ Maladresse due à l'accélération de la croissance ○ Besoin de se dépenser ○ Se fatigue vite 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Attentif à l'hygiène ○ Gestion de la fatigue, calme et repos 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Jeux d'équipe et compétitions ○ Activités physiques de pleine nature ○ Jeux sportifs ○ Jeux dénaturés
PSYCHOLOGIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ○ Besoin d'autonomie et d'être sécurisé ○ Être entouré, être écouté ○ Besoin d'être responsabilisé et cadré ○ Goût du risque et du défi ○ Besoin de se retrouver 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rentrer dans « leurs délires » tout en étant vigilant ○ Valoriser et accompagner ○ Être à l'écoute ○ Attention influençable 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Activités autogérées ○ Participation à certaines décisions / à la vie en collectivité ○ Activités intégrées dans un imaginaire soigné

Le public porteur de handicap :

Tout enfant ou adolescent, quelle que soit la nature de son handicap, a le droit de participer aux différents ACM et activités mis en place sur la commune

L'accueil des enfants et jeunes en situation de handicap se préparera en amont, en accord avec la famille et l'organisateur.

- une rencontre entre les parents, l'enfant ou le jeune et l'équipe sera proposée
- l'identification des besoins de l'enfant ou du jeune et de l'équipe sera effectuée
- la création ou l'adaptation des lieux de vie (espace aménagé, respect des rythmes, encadrement, etc...) sera mise en place
- le suivi et la sensibilisation du groupe se feront tout au long de l'accueil
- un bilan de fin de séjour sera effectué avec la famille, l'enfant et l'équipe pédagogique

L'activité

Lors de notre ACM, l'équipe pédagogique s'engage à respecter les envies de chaque enfant.

Comme décliné plus haut elle a pour objectif de favoriser la participation des enfants aux activités.

Avant toute chose, il est important de préciser que se sont leurs vacances, et qu'ils doivent toutes et tous prendre plaisir, rigoler, profiter de ce moment en collectivité.

L'équipe pédagogique doit être dans l'écoute permanente des envies chacun, et inviter les enfants à proposer leurs propres idées d'animation.

Les activités proposées durant l'ACM seront donc en majorité issues des envies des enfants.

En raison des difficultés rencontrées avec la crise sanitaire aucune activité ne sera proposée à l'extérieur de la commune.

Des prestataires seront amenés cependant à intervenir sur différents groupe.

Le choix de ces prestataires a été fait en adéquation avec nos valeurs et notre projet.

- *L'association AFRIKA DANCE proposera des ateliers d'éveil et d'initiation autour des percussions, danses et chants Afrique de l'ouest*
- *L'association BAHIA DIFFUSION proposera une initiation à la capoeira et danse brésilienne*
- *L'association ELEPHANT DANS LE BOA proposera un spectacle « mémoires d'un arbre » sur le thème de l'environnement et de ses valeurs.*
- *L'association LOISIRS SYSTÈME proposera une journée structure gonflable*
- *Le dispositif VILLAGE EN SPORT du département interviendra tout au long de notre accueil de loisirs*

- *Des sessions de bivouac seront proposés aux enfants de 8 à 13 ans, ces sessions se dérouleront sur le site avec les restrictions sanitaires en vigueur, pas plus d'un enfant par tente, port du masque, distanciation*

Le cadre réglementaire : Les droits et devoirs de chacun

Chaque membre de l'équipe pédagogique a des droits et devoirs qui lui sont propres durant l'ACM.

Le respect de ces droits et devoirs est nécessaire pour un bon déroulement de l'ACM.

- Le directeur :

-Il est le responsable de l'ACM, il se doit de le mettre en place dans des conditions d'encadrement et de sécurité optimum, pour garantir la sécurité physique et morale des participants (enfants et animateurs).

-Il est garant de la mise en oeuvre du projet pédagogique en lien avec le projet éducatif de l'organisateur.

-Il est responsable pénalement lors de l'accueil de loisir.

-Il se doit de tenir compte des informations fournies par les familles grâce aux fiches sanitaires et veiller au secret médical

- La directrice adjointe :

Elle participe à la gestion et à l'encadrement de l'équipe d'animation en collaboration avec le directeur de la structure

Elle assure le remplacement fonctionnel du directeur

Elle rend compte de ses actions au directeur de la structure`

-l'animateur:

-Il est garant de la sécurité physique, morale et affective des enfants.

-Il est à l'écoute des enfants et répond à leurs attentes.

-Il sait accepter le refus, solliciter sans forcer.

-Il est force de propositions et s'adapte quand une activité ne fonctionne pas.

-il respecte l'enfant en tant qu'individu à part entière.

-il est en droit de prendre la pause nécessaire à son bien être, hors des temps d'animation.

-il est en droit de mettre en place toutes les activités qu'il juge bonnes pour l'enfant, en lien avec le projet pédagogique et les objectifs fixés par l'équipe.

Lors des ACM, les participants devront adapter leur vocabulaire à l'âge des enfants.

Ils se doivent de respecter et de faire respecter le règlement intérieur, écrit par l'organisateur.

Chaque participant se doit de respecter les horaires de fonctionnement de l'ACM.

Lors de l'inscription les familles se doivent de fournir à l'organisateur les fiches sanitaire de l'enfant et de préciser toutes les informations nécessaires au bon déroulement de l'accueil.

Les Rôles et fonctions de chacun :

Le Directeur :

La direction a plusieurs fonctions au regard de loi, de la législation, de l'organisateur, des enfants et de leurs familles, il est donc :

-Responsable de l'ACM face à la réglementation et la législation du Ministère de la Jeunesse et des Sports

-Garant des orientations éducatives

-Garant du projet pédagogique

-Garant de la sécurité physique, morale et affective des publics accueillis

-Garant du cadre et du fonctionnement

-Garant de la gestion administrative

-Garant de la gestion budgétaire

-Responsable de l'équipe d'animation Rôle formateur et animateur

-En droit de mener tout au long de l'accueil des points de régulation avec les animateurs, et les familles.

-Responsable du suivi sanitaire des enfants, il doit s'assurer que chaque enfant possède une fiche sanitaire, et s'assurer également de la bonne tenue des trousseaux à pharmacie

-Guider et/ou assurer les soins de bobologie.

Les animateurs :

Les animateurs sont avant tout des personnes responsables à qui l'on confie des enfants. Ils doivent être conscients que l'animation est un réel travail et qu'ils devront s'investir dans tous les domaines que cela implique :

-Ils se doivent de faire interagir les enfants autour des activités à mettre en place

- Ils sont responsables de leur groupe d'enfant (assurer la sécurité à l'intérieur et à l'extérieur du centre, avoir l'œil partout, faire respecter les règles de vie et donner de la vie aux activités qu'ils proposent)

-Ils ont un rôle d'accueil (accueillir l'enfant individuellement, apprendre à le connaître, mise en confiance)

-Ils ont un rôle d'éducateur (faire respecter le cadre de vie, veiller au bon comportement et à respecter des autres)

-Ils sont responsables de leurs activités (préparation, animation et évaluation, bonne utilisation du matériel afin d'éviter le gaspillage)

-Ils ont un rôle d'écoute (auprès des enfants, provoquer les échanges et favoriser la discussion)

-Ils ont un rôle formateur (savoir transmettre ses expériences aux animateurs stagiaires et/ou bénévoles)

-Ils se doivent d'être présents et acteurs lors des points de régulation avec l'équipe

-ils se doivent de faire remonter à la direction toutes les informations nécessaires au bon déroulement de l'ACM.

Attention ! un animateur stagiaire a le même rôle et les mêmes responsabilités qu'un animateur titulaire

L'évaluation :

Afin de mesurer l'avancé des objectifs généraux, l'évaluation des objectifs opérationnels est nécessaire.

Pour répondre aux objectifs nous avons fait le choix d'utiliser un outil d'évaluation pour chaque objectif opérationnel.

Cette grille sera l'outil d'évaluation de l'objectif « permettre à l'enfant le choix... dans l'ACM »

Nom de l'enfant	Activité proposée pour le Lundi	Activité proposée pour le Mardi	Activité proposée pour le Mercredi	Activité proposée pour le Jeudi	Activité proposée pour le Vendredi

Pour répondre à l'objectif « organiser des moments de débats réguliers » l'outil d'évaluation sera le suivant :

Pour répondre aux objectifs opérationnels 3 et 4, les outils d'évaluation seront fournis par les enfants comme expliqué plus haut.

Lors de chaque ACM un bilan sera fait avec les animateurs, une grille d'auto-évaluation sera mise en place et devra être remplie par les deux parties (direction-animateur), celle ci sera transmise à l'organisateur.

Une évaluation du centre sera faite entre l'équipe pédagogique et l'organisateur afin de relever les points positifs et souligner les points qui seront à améliorer.

Nombre d'enfant ayant participé au débat ou à la régulation

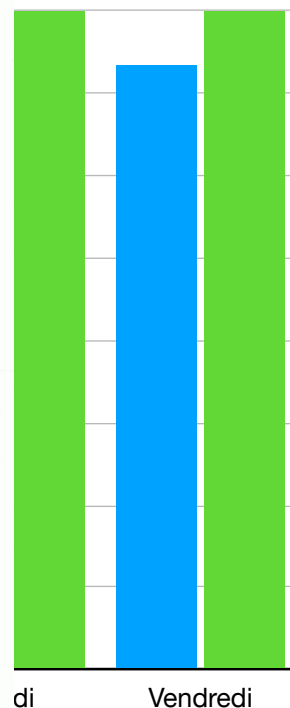
24
21
18
15
12
9
6
3
0

NOM :
Prénom :

Grille d'évaluation des animateurs stagiaires

CRITERES D'EVALUATION	A	CA	NA	Remarques
VIE QUOTIDIENNE				
<ul style="list-style-type: none"> ➢ Distribue le goûter aux enfants ➢ Aide les enfants à ouvrir leur goûter et vérifie s'ils mangent et boivent correctement ➢ Aide l'enfant à se repérer dans la journée ➢ Aide l'enfant à manger lors de pique - nique : repas avant dessert, sandwich et non pas goûter.... ➢ Fait attention à ce que l'enfant ait toutes ses affaires : <ul style="list-style-type: none"> - Avant de sortie - Pendant la sortie (casquette s'il fait chaud, crème, boissons, K-Way...) - Après la sortie (Après une sortie piscine par exemple l'enfant a-t-il récupéré toutes ses affaires) ➢ Emmène les enfants aux toilettes ➢ Informe les parents à temps sur les activités à venir (pique - nique, piscine...) ➢ Surveille les enfants en temps libre 				
ANIMATION TOUT AU LONG DU CENTRE				
<ul style="list-style-type: none"> ➢ Amuse les enfants en tenant compte de leurs demandes ➢ Fait beaucoup de jeu en extérieur ➢ Propose des activités manuelles ➢ Sait où trouver le matériel et le remet à sa place après utilisation ➢ Tient compte des besoins biologiques de l'enfant (ex : temps calme après les repas...) ➢ Sait trouver ou adapter une activité à l'âge des enfants ➢ Sait expliquer clairement un jeu ou une activité (explication courte avec des mots simples...) 				
ORGANISATION ET MISE EN PLACE D'UN GRAND JEU				
<ul style="list-style-type: none"> ➢ A su préparer le jeu à temps : <ul style="list-style-type: none"> - Matériel : s'y ait pris à temps au cas où matériel à acheter ou à commander - Distribution des rôles afin que chacun prépare ses déguisements ➢ Préparation en réunion : <ul style="list-style-type: none"> - prends facilement la parole - explique clairement aux autres animateurs - demande des conseils - tient compte des remarques éventuelles ➢ A su préparer des équipes équilibrées ➢ A su créer une trame 				

lation



Le temps du repas et l'après repas :

Le repas :

Le temps du repas en ACM est un moment convivial d'échange, de partage et où certains objectifs peuvent être travaillés (autonomie, responsabilité...)

Lors de notre ACM les temps de repas se dérouleront dans la cantine scolaire « dame tartine », ces différents temps de repas devront respecter une organisation bien précise (crise sanitaire oblige).

Pour cela le service de restauration sera étalé pour faciliter le service et garantir une sécurité sanitaire optimum.

Le service commencera à 11h45 pour se terminer à 13h15.

Chaque enfant déjeunera avec les membres de son groupe, brassage interdit, même avec les membres d'une même fratrie.

Lors des temps de repas aucun déplacement ne sera autorisé chaque enfant se verra attribué une place, une chaise qui lui seront propre lors de l'ensemble de l'accueil.

Afin de faciliter le travail du personnel de lys restauration, les animateurs seront amenés à servir les enfants, tout en respectant les gestes barrière et le port du masque.

Lors de ces temps de restauration, les enfants ayant demandés un régime alimentaire particulier dans le dossier d'inscription, se verront servir le régime adapté (sans gluten, sans porc, végétarien....).

Les animateurs sont chargés de vérifier la bonne alimentation de chacun, les quantités devront être adaptées aux besoin des enfants.

L'après repas :

A la fin des différents temps de repas, l'équipe pédagogique proposera des temps d'activité (temps calme, coloriage, sieste)

Ceux qui ne désirent pas profiter d'un temps de calme, sont libres de jouer ensemble ou de s'occuper comme ils le souhaitent. Les règles instaurées à l'intérieur de la structure restent cependant inchangées.

Des malles de matériel prévu pour ces temps sont mis à disposition des enfants :

- Ballons*
- Raquettes*
- Bracelets brésiliens*
- Jeux de société*
- Etc...*

Les animateurs restent cependant garant de la sécurité des enfants et du bon déroulement des activités dites libres.

Lors de ces temps d'après repas, les animateurs à tour de rôle, pourront prendre le temps de pause nécessaire à leur bien être (20min max).

La communication :

Une réunion d'information permettant aux familles désirant connaître le protocole sanitaire, les activités sera mise en place le 28 mai 2021

Lors de nos ACM une page Facebook : « ALSH FERIN » est mise à disposition des familles afin de suivre les activités des enfants.

Des photos seront publiées chaque jour, sous réserve de l'autorisation de droit à l'image rendue par les familles lors de l'inscription.

Le centre de loisirs est un lieu d'échange, de partage, de camaraderie, le téléphone portable n'y sera pas toléré, l'équipe pédagogique préférant miser sur des échanges humains.

Pour rappel, l'assurance de l'organisateur ne prendra pas en charge le vol et la casse des téléphones et objets non nécessaire sur le centre.

La journée type :

*Pour rappel, les horaires d'ouverture sont de 10h à 17h.
Un service de garderie est disponible de 8h à 10h ainsi que de 17h à 18h.*

8h - 10h : Service de garderie encadré par un animateur, activité calme (dessin, coloriage, bracelets brésiliens, etc..)

9h45 : Regroupement des enfants par groupe, pointage des effectifs, passage aux toilettes, lavage des mains, explication de la journée

10h - 11h45 : Animation en extérieur ou intérieur, en lien avec le projet pédagogique (Possibilité d'intervenant)

11h45 - 12h : Passage aux toilettes, lavage des mains

12h - 13h45 : Temps du repas + Temps d'appropriation + passage aux toilettes

14h - 16h : Animation en extérieur ou intérieur, en lien avec le projet pédagogique (Possibilité d'intervenant)

16h - 16h30 : Goûter (en suivant le planning des goûters)

16h30 - 17h : Temps de régulation de la journée, temps calme retour dans les familles

17h - 18h : Service de garderie encadré par un animateur activité calme (dessin, bracelets, jeu de balle, etc...)

** cette journée type est basée sur une journée de fonctionnement classique, elle peut être amené à être modifiée pour l'organisation de la journée*