

**PROJET  
EDUCATIF  
et  
PEDAGOGIQUE**

**ACCUEIL  
COLLECTIF DE MINEURS  
CENTRE DE LOISIRS  
3 / 12 ANS**

**2017**

**Association CENTRE LUDILOISIRS**

# SOMMAIRE

<b>Les valeurs associatives et les objectifs éducatifs</b>	<b>3</b>
<b>L'Accueil Collectif de Mineurs 3/12 ans</b>	<b>4</b>
<b>Le public</b>	<b>4</b>
<b>Les objectifs pédagogiques</b>	<b>4</b>
<b>Les moyens pédagogiques</b>	<b>4</b>
<b>Déroulement d'une journée type et ses procédures</b>	<b>5</b>
<b>Les activités</b>	<b>11</b>
<b>Les règles de vie</b>	<b>12</b>
<b>L'Equipe d'animation</b>	<b>12</b>
<b>La place des familles</b>	<b>15</b>
<b>Le budget</b>	<b>16</b>

# PROJET PEDAGOGIQUE 2015

## ALSH 3/12ans

### Les valeurs associatives éducatives de l'Education Populaire

Les temps de loisirs dans les structures d'accueils collectifs participent à l'éducation de l'enfant. Ces lieux d'accueils lui procurent un environnement diversifié, favorisant des expériences riches de sens (créativité, prise de responsabilité, développement d'autonomie dans un contexte ludique) à côté et en complément des temps de la famille et de l'école.

L'action globale de l'association s'inscrit dans le champ de l'animation sociale et socioculturelle et en référence aux valeurs de l'éducation populaire définies de la manière suivante:

« L'Education Populaire selon Condorcet est l'art de **s'éduquer par soi-même avec d'autres**. Elle est à la fois une méthode active et un **état d'esprit de responsabilité et de générosité** qui donnent du sens à notre vision du monde. Elle s'inscrit dans le principe républicain de la laïcité sans discrimination raciale et sans distinction de religion, de sexe, d'âge et de condition sociale ».

« Portés par l'ensemble du tissu associatif, tous ces apprentissages sont l'occasion de **développer ses capacités à vivre en société** : confronter ses idées, partager une vie de groupe, s'exprimer en public, écouter, développer son sens critique, bref ouvrir son champ de conscience tout en devenant un citoyen co-constructeur de son environnement »...

(Source : Extrait du site DRJSCS 10/07/2010)

### Les objectifs éducatifs de l'action

Le projet pédagogique s'appuie sur le projet éducatif de l'association qui a pour but « de **contribuer au bien-être de chaque enfant afin de favoriser le mieux vivre ensemble**. Il se décline dans tous les secteurs et activités existantes et à venir que l'association s'engage à accompagner et à soutenir ». Les orientations éducatives choisies prennent en compte celles fixées dans le cadre de la convention d'objectifs avec la ville : « **Soutenir la parentalité** » ; « **développer la citoyenneté** » et « **favoriser l'autonomie des jeunes et l'entrée dans la vie d'adulte** ». Aussi, elles s'inscrivent dans la politique d'action sociale et familiale de la CAF (convention d'objectifs et de financement d'une prestation de service) autour de deux finalités : « **améliorer la vie quotidienne des familles par une offre adaptée de services et d'équipements** » et « **l'accompagnement des familles, en particulier lorsqu'elles sont confrontées à des difficultés** ».

## L'Accueil Collectif de Mineurs (ACM)

L'association se situe 27 Allée des petits rois (33400 TALENCE) dans le quartier de THOUARS.

La structure comprend un ensemble de locaux destinés à l'animation de deux grandes actions :

- L'animation d'une Ludothèque
- L'animation d'un Accueil Collectif de Mineurs (accueil de loisirs sans hébergement) 3/12 ans.

### Périodes d'ouverture et horaires

Les mercredis et les vacances scolaires du lundi au vendredi: **7h30/19h**.

### Le public

Les enfants âgés de 3 à 12 ans (en priorité les familles Talençaise). La capacité d'accueil est de 184 enfants, répartis en deux tranches d'âges :

- 3/6 ans : 88 enfants
- 6/12 ans. 96 enfants

A l'intérieur, des groupes d'âges permettent de respecter les rythmes de vie de chacun :

Les **3-5 ans**:

- *Lucioles* : 3 ans
- *Cigales* : 4 ans
- *Papillons* : 5 ans

Les **6-12 ans** :

- *Colibris* : 6 ans
- *Albatros* : 7/8 ans
- *Phénix* : 9/12 ans

### Les objectifs pédagogiques

- Développer l'apprentissage de la vie en collectivité
- Favoriser l'imaginaire et la créativité au travers d'activités artistiques, culturelles, d'expressions et sportives
- Sensibiliser l'enfant à une démarche éco-citoyenne, aux relations intergénérationnelles et à prendre soin de sa santé.

### Les moyens pédagogiques

Pour réaliser ces objectifs, l'équipe d'animation a choisi de s'appuyer sur **3 grands projets d'animations** sur l'année qui se déclinent par la mise en place de projets d'activités menés par les animateurs en direction de groupes d'enfants constitués :

- le Projet « **les Sens en éveil** » (document spécifique)

Le but est de sensibiliser les enfants à des gestes du quotidien liés à la santé et à l'hygiène. L'alimentation étant une composante importante à ce projet.

- Le Projet « **Entre les âges** » (document spécifique)

Le but est de favoriser les rencontres entre les âges intergénérationnelles et multiculturelles

- Le Projet « **l'Ecocitoyenneté** » (document spécifique)

Le but est de développer de manière durable chez l'enfant un comportement citoyen dans un environnement divers, varié et riche.

### JOURNEE TYPE SECTEUR 3/5 ans

ORGANISATION	LIEU	POSITIONNEMENT ET RÔLE
<b>TEMPS D'ACCUEIL : 7h30/9h30</b>		
<p><b>Accueil temps+ : 7h30/9h30</b> Les parents signalent leur arrivée à l'accueil. Ils accompagnent leur(s) enfant(s) dans leur salle d'accueil. Les enfants s'installent sur les différents coins aménagés (Dessin, lecture, jeux à terre...)</p> <p><b>Accueil temps +Ludothèque : 8h30/9h20</b> un groupe d'enfant un mercredi sur deux profite de la ludothèque, encadré par un animateur ludothécaire.</p> <p><b>Rangement et rassemblement : 9h20/9h30</b> Rangements des espaces respectifs (Ludothèque et salle des Cigales) Rassemblement dans la salle des Cigales pour faire l'appel, présenter la matinée et les activités.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Salle des Lucioles/Cigales/Papillons</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Salle cheminée : Espace ludothèque</b></p>	<p><b>Agent administratif + l'animateur responsable pédagogique et animateurs occasionnels :</b> <u>L'agent administratif</u> : consigne les arrivées, assure le suivi administratif, réceptionne le pain.</p> <p><u>L'animateur responsable</u> : accueille les parents et les enfants dans la salle des Cigales à partir de 8h15 et assure le suivi des listings et effectifs en lien avec la coordinatrice pédagogique.</p> <p><u>L'animateur occasionnel</u> : ouvre les volets du secteur maternel dès son arrivée à 7h30 et accueille et surveille les enfants dans la salle des Cigales.</p> <p>Durant les vacances l'équipe permanente assure par roulement les ouvertures et fermetures.</p>
<b>TEMPS D'ACTIVITES 9h45/11h15</b>		
<p><b>Temps d'activités : 10h/11h15</b> Les activités proposées sont variées et sont décloisonnées (Public des écoles privées sur les mercredis) Une fois les groupes constitués, les enfants encadrés par des animateurs débutent leurs activités. Fin d'activités les enfants accompagnés des animateurs rangent leur activité et profite d'un temps libre avant le repas.</p> <p>Régulièrement des ateliers ludothèque sont proposés aux enfants.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Salle des Cigales / Lucioles / papillon Espaces polyvalents ou</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Extérieur côté maternel</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Salle cheminée : Espace ludothèque</b></p>	<p><b>L'équipe d'animation :</b> Encadre les enfants. Propose et mène les temps d'activités. Assure la préparation et le rangement du Matériel. Communique le listing des enfants inscrits sur les pôles d'activités au responsable avant le début de l'activité.</p> <p><b>L'animateur responsable :</b> Assure le suivi de l'équipe du secteur et gère des temps d'animations.</p> <p><b>L'animateur ludothécaire :</b> Accueille un groupe d'enfants 3/5 ans ou 6/12 ans par roulement.</p>
<b>ARRIVEE ANIMATEURS/BUS 11h/12h45 UNIQUEMENT LES MERCREDIS</b>		
<p><b>Arrivée équipe des animateurs occasionnels : 11h</b> L'animateur dépose ses effets personnels au bureau pédagogique et part salle des Cigales prendre connaissance de la journée type affichée au mur.</p> <p><b>Bus : 11h/12h45</b> <b>Les animateurs affectés aux transports partent dans les bus.</b> Les enfants sont récupérés en bus dans leurs écoles respectives. A leur arrivée Les enfants, accompagnés ou récupérés par un membre de l'équipe pédagogique, déposent leurs affaires, vont se laver les mains, et vont au repas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Bureau équipe pédagogique et porte ludothèque :</b> lieu de départ des animateurs partant dans les bus.</p>	<p><b>L'animateur Responsable :</b> Assure la coordination d'équipe dans le bus et sur le centre.</p> <p><b>L'équipe d'animation :</b> Part de manière échelonnée dans différents bus avec un membre du personnel permanent. Récupère les enfants à la sortie des écoles. Encadre les enfants dans les transports. Accompagne les enfants et communique les effectifs à la personne affectée au pointage.</p>

LES ARRIVEES EN DEMI-JOURNEE 11H15/12H		
De 11h15 à 12h : Accompagnés de leurs parents, ils rejoignent une activité en cours en fonction des informations communiquées.	Bureau d'accueil	<p><b>Agent administratif + l'animateur Responsable pédagogique</b></p> <p><u>L'agent administratif</u> : Réceptionne l'enfant à l'accueil, consigne les arrivées, assure le suivi au responsable de secteur.</p> <p><u>L'animateur Responsable</u> : oriente l'enfant sur une activité.</p>

### JOURNEE TYPE Secteur 3/5ans

ORGANISATION	LIEU	POSITIONNEMENT ET RÔLE
<b>TEMPS DE PAUSE DE L'EQUIPE PEDAGOGIQUE 11h30/14h</b>		
Les temps de pauses s'effectuent par roulement. Entre 11h30/14h. S'ils comportent une coupure, celle-ci s'effectuera sur le temps des goûters ou après 17h.	<p><b>Restaurant maternel</b> : lieu de restauration</p> <p><b>Espace convivial</b> : lieu de pause-café non-fumeur</p> <p><b>Espace Fumeur</b> : A l'extérieur au niveau de la salle pédagogique.</p>	<p><b>Directeur</b> : Il fixe la durée et le nombre de coupures</p> <p><b>L'animateur Responsable</b>: Articule les pauses en fonction des éléments communiqués par le directeur.</p> <p><b>L'équipe d'animation</b> : Prend ses pauses dans les créneaux et lieux communiqués. Sauf changements communiqués par les responsables.</p>
<b>TEMPS DU MIDI 12h/14h15</b>		
<p><b>Les mercredis :</b></p> <p><b>Repas 1<sup>er</sup> service : 12h/12h45</b> Enfants présents le matin et une partie arrivés en bus. Accèdent et repartent du restaurant par l'extérieur si beau temps.</p> <p><b>Repas 2<sup>ième</sup> service : 12h45/13h30</b> Accompagnés des animateurs, les enfants patientent dans la salle des Cigales avant d'aller au repas.</p> <p><b>1<sup>er</sup> départ à la sieste :</b> <b>De 13h à 13h15 : les enfants passent aux toilettes et récupèrent leurs doudous.</b></p> <p><b>2<sup>ième</sup> départ à la sieste : par arrivée échelonnée</b></p> <p><b>Les vacances :</b></p> <p><b>Repas 1<sup>er</sup> service : 12h/12h45</b> Lucioles et un petit groupe de cigales/papillons (départ plus tôt).</p> <p><b>Repas 2<sup>ième</sup> service : 12h45/13h30</b> Cigales et Papillons accèdent et repartent du restaurant par l'extérieur si beau temps.</p> <p><b>2 services s'il y a un nombre d'enfants supérieur à 50, sinon 1 seul service.</b></p> <p><b>Temps informel 13h45/14h15</b> Après le repas les enfants passent aux toilettes et vont dans leurs salles respectives : Cigales/Papillons/Lucioles Si le temps le permet ils vont jouer dehors.</p>	<p><b>Restaurant Maternel :</b> Soit 88 enfants maximum</p> <p><b>Salle des Cigales et Papillons:</b> Temps calme (ou extérieur si le temps le permet)</p> <p><b>Salle sieste :</b> Soit 35 enfants maximum</p>	<p><b>L'animateur responsable/ l'animateur polyvalent:</b> Encadrent ce temps et font l'appel.</p> <p><b>L'équipe d'animation repas :</b> Encadre le temps du repas, et sert les enfants.</p> <p><b>L'équipe d'animation de surveillance :</b> encadre et surveille ce temps, en se positionnant sur les points « chauds ».</p>
<b>LES DEPARTS à la demi-journée de 13h15/14h</b>		
<p><b>13H/13H15 : Regroupement des enfants</b> A 13h deux animateurs (permanent) récupèrent les enfants des deux secteurs munis de leur liste respective et les rassemblent à l'espace ludothèque.</p> <p><b>13h15/14h :</b> Les parents récupèrent leur enfant inscrit en demi-journée à la ludothèque. Lors de leur arrivée ils signalent leur présence à l'accueil.</p>	<p><b>Salle cheminée :</b> Espace Ludothèque</p>	<p><b>Agent administratif + animateur ludothécaire :</b></p> <p><u>Agent administratif</u> : consigne les départs.</p> <p><u>Animateur ludothécaire</u> : s'occupe du groupe d'enfants des deux secteurs.</p>

<b>LE TEMPS CALME 14h15/14h45</b>		
A partir de 14h 15 les enfants sont dans leurs salles respectives (Cigales et Papillons) ou l'appel est fait.	<b>Salle des Cigales et des Papillons</b>	<p><b>L'animateur Responsable :</b> Récupère les listes d'appel et les transmet à l'agent d'accueil.</p> <p><b>L'équipe d'animation :</b> est divisée dans les deux salles, anime (lecture d'histoires ou relaxation...) et surveille le temps calme.</p>

ORGANISATION	LIEU	POSITIONNEMENT ET RÔLE
<b>TEMPS D'ACTIVITES 15h/16h ou 16h15</b>		
<p><b>15h/16h ou 16h15 :</b> Les activités proposées sont variées et peuvent être décloisonnées.</p> <p>Une fois les groupes constitués, les enfants encadrés par des animateurs débutent leurs activités.</p> <p>Fin d'activités les enfants accompagnés des animateurs rangent leur activité et profitent d'un temps libre avant le goûter.</p> <p>Un atelier à la ludothèque est proposé de 15h à 16h.</p>	<p><u>Salle des Cigales</u></p> <p><u>Salle des Papillons</u></p> <p><u>ou salle des éclaireurs si besoin en accord avec les Primaires</u></p> <p><u>Ludothèque :</u> Espace jeux</p>	<p><b>L'équipe d'animation :</b> Présente les activités et début de celles-ci.</p>
<b>TEMPS DU GOÛTER 16h/17h</b>		
<p><b>Groupe 1 (16h/16h30) Groupe 2 (16h30/17h)</b></p> <p><u>Le Groupe 1 :</u> des Lucioles et le groupe de la ludothèque.</p> <p><u>Le Groupe 2 :</u> Les Cigales et Papillons</p> <p>Les enfants arrivent accompagnés d'animateurs pour prendre le goûter au restaurant. Par beau temps le goûter peut se faire dehors. Les animateurs « journée » partent par roulement en pause (entre 16h et 17h30). Ils sont affectés à une ou deux table(s).</p> <p>Une fois les tables débarrassées, les enfants rejoignent leurs salles.</p>	<p><b>Restaurant maternelle :</b> <b>Soit 44 au maximum</b></p>	<p><b>L'animateur Responsable et ou polyvalent :</b> Vient en renfort pour encadrer le temps du goûter et permettre aux animateurs de prendre leur pause.</p> <p><b>L'équipe d'animation :</b> Encadre le temps du goûter. Chaque animateur assis s'occupe d'une ou deux tables.</p>
<b>ACCUEIL DES FAMILLES 17h/19h</b>		
<p><b>De 16h30 à 17h30 les enfants sont dans leur salle par tranche d'âge.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>De 17h à 19h :</b></p> <p><b>De 17h à 17h30</b> Une fois le goûter terminé les enfants encadrés d'animateurs profitent d'un temps de jeu libre durant lesquels les parents viennent les récupérer dans leur secteur.</p> <p><b>A partir de 17h30</b> tous les enfants sont regroupés dans la salle des Cigales.</p> <p><b>17h30/18h15</b> <b>Accueil temps plus du soir</b> Une fois sur deux à la ludothèque. A partir de 18h15 ils rejoignent les 6/12 ans.</p> <p><b>17h30/18h30</b> <b>Réunion d'équipe</b> Au vu des effectifs d'enfants restant, l'équipe d'animation part en réunion avec le responsable par roulement afin d'assurer la fin de ce temps d'accueil.</p>	<p><b>Salles Lucioles/Cigales/Papillons</b></p> <p><b>Salle des Albatros :</b> <b>18h15 à 19h :</b></p> <p><b>Salle cheminée :</b> Espace ludothèque</p> <p><b>Restaurant ou bureau pédagogique :</b> Lieu de réunion</p>	<p><b>L'animateur Responsable:</b> Accueille les parents et assure les réunions en lien avec la coordinatrice pédagogique.</p> <p><b>L'équipe d'animation :</b> accueille les parents et encadre les enfants.</p> <p><b>Les animateurs ludothécaires :</b> L'un assure l'accueil temps plus de soir L'autre encadre les enfants selon le besoin des secteurs.</p>

## JOURNEE TYPE SECTEUR 6/12 ANS

ORGANISATION	LIEU	POSITIONNEMENT ET RÔLE
<b>TEMPS D'ACCUEIL 7H30/9H30</b>		
<p><b>Accueil temps+ : 7h30/9h30</b> Les parents signalent leur arrivée à l'accueil. Ils accompagnent leur(s) enfant(s) dans leur salle d'accueil. Les enfants s'installent sur les différents coins aménagés (Dessin, lecture, jeux à terre...) et se positionnent dès leur arrivée sur le tableau d'activité.</p> <p><b>Accueil temps +Ludothèque : 8h30/9h20</b> un groupe d'enfants par roulement profite de la ludothèque, encadré par un animateur ludothécaire.</p> <p><b>Rangement et rassemblement : 9h20/9h30</b> Rangements des espaces respectifs Rassemblement sur des espaces symboliques pour faire l'appel, présentation des activités.</p> <p>DURANT LES VACANCES L'EQUIPE D'ANIMATION ASSURE PAR ROULEMENT LES OUVERTURES ET FERMETURES.</p>	<p><b>Salle des Colibris</b> pour les 6 ans</p> <p><b>Salle des Albatros</b> Pour les 7/8ans</p> <p><b>Salle des Phénix</b> Pour les 9/12ans</p> <p><b>Salle de la cheminée</b> Espace ludothèque</p>	<p><b>Agent administratif + l'animateur Responsable pédagogique + les animateurs permanents et occasionnels :</b></p> <p><b>L'agent administratif :</b> consigne les arrivées, assure le suivi administratif, réceptionne le pain.</p> <p><b>L'animateur responsable :</b> Ouvre les locaux accueille les parents et assure le suivi des listings et effectifs.</p> <p><b>L'animateur permanent :</b> Ouvre les locaux/ accueille les parents et assure le suivi d'information auprès du responsable.</p> <p><b>L'animateur occasionnel :</b> Arrivée échelonnée dans la ou les salles d'accueils. Accueille et surveille les enfants. Rassemble et fait l'appel.</p>
<b>UNIQUEMENT LES MERCREDIS</b>		
<p><b>Les animateurs permanents :</b> Assurent le suivi d'information auprès du responsable.</p> <p><b>Celui de 7h45 :</b> Ouvre à son arrivée les volets intérieurs salle des albatros et infirmerie. Récupère, surveille les enfants salle des albatros.</p> <p><b>Celui de 8h15 :</b> récupère les clés des salles « éclairateurs » et « préfabriqué ». Prend les colibris et les conduit dans leur salle selon les effectifs</p> <p><b>Celui de 8h30 :</b> Prend un groupe d'enfants à la ludothèque</p>		
<b>TEMPS D'ACTIVITES 9h45/11h45</b>		
<p><b>Temps d'activités : 9h45 /11h45</b> Les activités proposées sont variées et peuvent être décloisonnées. Un temps FTP ( Cf page 9) permet aux enfants d'être force de propositions. Une fois les groupes constitués, les enfants encadrés par des animateurs débutent leur activité. Fin d'activités les enfants accompagnés des animateurs rangent leur activité et profite d'un temps libre avant le repas.</p> <p>Régulièrement des ateliers ludothèque sont proposés aux enfants.</p>	<p><b>Salle des Colibris</b> Espace polyvalent sauf jeu sportif</p> <p><b>Salle des Albatros et des Phénix</b> Espace principalement dédié aux arts plastiques</p> <p><b>Salle de la cheminée</b> Espace ludothèque</p> <p><b>Salle municipale :</b> salle polyvalente (grand jeu/petits jeux sportifs en salle,....)</p>	<p><b>L'animateur Responsable :</b> Assure la coordination d'équipe et peut gérer des temps d'animation.</p> <p><b>L'équipe d'animation :</b> Encadre les enfants. Propose et Mène les temps d'activités. Assure la préparation et le rangement du Matériel. Communique le listing des enfants inscrits sur les pôles d'activités au responsable avant le début de l'activité.</p> <p><b>L'animateur ludothécaire :</b> Accueille un groupe d'enfants 3/5 ans ou 6/12 ans par roulement.</p>



ORGANISATION	LIEU	POSITIONNEMENT ET RÔLE
<b>ARRIVEE ANIMATEURS ET BUS 11H/12H45 UNIQUEMENT LES MERCREDIS</b>		
<p><b>Arrivée équipe des animateurs occasionnels : 11h</b> L'animateurs dépose ses effets personnels au bureau pédagogique et part salle des Albatros prendre connaissance de la journée type affiché sur le tableau.</p> <p><b>Bus : 11h/12h45</b> <b>Les animateurs affectés aux transports partent dans les bus.</b> Les enfants sont récupérés en bus dans leurs écoles respectives. A leur arrivée les enfants, accompagnés ou récupérés par un membre de l'équipe pédagogique, déposent leurs affaires et les cartables doivent être déposés dans les meubles prévus à cet escient. Ils vont se laver les mains, et viennent se ranger dans le couloir devant le self. Une fois tous les bus arrivés, les meubles sont rangés et fermés à clé dans le bureau des délégués par un animateur permanent.</p>	<p><b>Bureau équipe pédagogique</b> : lieu de départ des animateurs partant dans les bus.</p> <p><b>Self primaire</b> : lieu de restauration.</p>	<p><b>L'animateur Coordinateur pédagogique Responsable</b> : Assure la coordination d'équipe dans le bus et sur le centre.</p> <p><b>L'équipe d'animation</b> : Part de manière échelonnée dans différents bus avec un membre du personnel permanent. Récupère les enfants à la sortie des écoles. Encadre les enfants dans les transports. Accompagne les enfants et communique les effectifs à la personne affectée au pointage.</p>
<b>LES ARRIVEES EN DEMI-JOURNEE 11H15/12H</b>		
<p><b>De 11h15 à 12h</b> : Accompagnés de leurs parents, ils rejoignent une activité en cours en fonction des informations communiqués.</p>	<p><b>Bureau d'accueil</b></p>	<p><b>Agent administratif + l'animateur Responsable pédagogique</b></p> <p><b>L'agent administratif</b> : Réceptionne l'enfant à l'accueil, consigne les arrivées, assure le suivi au responsable de secteur.</p> <p><b>L'animateur Responsable</b> : oriente l'enfant sur une activité.</p>
<b>TEMPS DE PAUSE DE L'EQUIPE PEDAGOGIQUE 11H30/14H</b>		
<p><b>Les temps de pauses : 11h30/14h</b> Ils s'effectuent par roulement. S'ils comportent une coupure, celle-ci s'effectuera sur le temps des goûters ou après 17h.</p>	<p><b>Self</b> : lieu de restauration</p> <p><b>Espace conviviale</b> : lieu de pause-café non-fumeur</p> <p><b>Espace Fumeur</b> : A l'extérieur au niveau de la salle pédagogique.</p>	<p><b>Directeur</b> : Il fixe la durée et le nombre de coupures</p> <p><b>L'animateur Responsable</b> : Articule les pauses en fonction des éléments communiqués par le directeur.</p> <p><b>L'équipe d'animation</b> : Prend ses pauses dans les créneaux et lieux communiqués. Sauf changements communiqués par la responsable.</p>
<b>TEMPS DU MIDI 12H/14H30</b>		
<p>Les enfants accèdent par roulement dans le self à partir de 12h jusqu'à 13h30. En fonction des effectifs d'encadrants, ils peuvent sortir de table pour aller en temps libre dans les espaces affectés jusqu'à 14h.</p> <p>Un animateur inscrit les enfants aux activités par roulement sur un tableau prévu à cet effet de 13h30 à 14h.</p>	<p><b>Self</b> : Soit 48 enfants maximum</p> <p><b>Espace extérieur 6/12 ans</b> : si le temps le permet</p>	<p><b>L'animateur Responsable</b> : Assure la coordination d'équipe durant le temps du midi.</p> <p><b>L'équipe d'animation</b> : Au self : garant des règles de vie, l'équipe surveille, accompagne les enfants et les autorises à se lever de table. L'équipe veille à faire sortir les enfants en fonction des effectifs encadrants disponibles sur le terrain. Durant les temps à l'extérieur le positionnement s'effectue sur les points chauds.</p>

ORGANISATION	LIEU	POSITIONNEMENT ET ROLE
<b>LES DEPARTS à la demi-journée de 13H15/14H</b>		
<p><b>13H/13H15 : Regroupement des départs</b> A 13h deux animateurs (permanent) récupèrent les enfants des deux secteurs munis de leur liste respective et les rassemblent à l'espace ludothèque.</p> <p><b>13h15/14h</b> : Les parents récupèrent leur enfant inscrit en demi-journée à la ludothèque. Lors de leur arrivée ils signalent leur présence à l'accueil central.</p>	<p><b>Salle de la cheminée</b> Espace ludothèque</p>	<p><b>Agent administratif + animateur ludothécaire :</b></p> <p><u>Agent administratif</u> : consigne les départs.</p> <p><u>Animateur ludothécaire</u> : s'occupe du groupe d'enfant maternelle et primaire.</p>
<b>TEMPS D'ACTIVITES 14H/16H30</b>		
<p><b>Rangement et rassemblement : 14h/14h30</b> Rangement des espaces et Rassemblement pour faire l'appel, présenter les activités.</p> <p><b>Temps d'activités : 14h30 /16h30</b> Les activités proposées sont variées et peuvent être décloisonnées. Un temps FTP permet aux enfants d'être force de propositions. Une fois les groupes constitués, les enfants encadrés par des animateurs débutent leur activité. Fin d'activités les enfants accompagnés des animateurs rangent leur activité et vont se laver les mains au vu du goûter.</p>	<p><b>Salle des Colibris</b> Espace polyvalent sauf jeu sportif</p> <p><b>Salle des Albatros et des Phénix</b> Espace principalement dédié aux arts plastiques</p> <p><b>Salle de la cheminée</b> Espace ludothèque</p> <p><b>Salle municipale:</b> salle polyvalente (grand jeu/petits jeux sportifs en salle,....)</p>	<p><b>L'animateur Responsable :</b> Assure la coordination d'équipe, récupère les listes d'appel et les transmet à l'agent d'accueil. Il peut aussi gérer des temps d'animation.</p> <p><b>L'équipe d'animation :</b> Encadre les enfants. Propose et mène les temps d'activités. Assure la préparation et le rangement du Matériel. Communique le listing des enfants inscrits sur les pôles d'activités et le positionnement des groupes goûter (groupe 1 et groupe 2) au responsable avant le début de l'activité.</p>
<b>TEMPS DU GOÛTER 16H/17H</b>		
<p><b>Groupe 1 (16h/16h30) Groupe 2 (16h30/17h)</b> Les enfants arrivent accompagnés d'animateurs pour prendre le goûter au self (patio extérieur durant les beaux jours). Les animateurs sont affectés à une ou deux table(s). A la fin du goûter, l'animateur et les enfants désignés débarrassent les tables puis rejoignent leur espace respectif. Les animateurs « journée » profitent de ce temps pour prendre leur pause avant ou après 17h (CF : planning)</p>	<p><b>Self :</b> pas plus de 40 enfants</p>	<p><b>L'équipe d'animation :</b> fait entrer les enfants au fur et à mesure (soit 6 par 6) et les place à une table. Chaque Animateur s'occupe et sert une à deux tables.</p>
<b>ACCUEIL DES FAMILLES 17H/19H</b>		
<p><b>De 17h à 19h : Temps d'accueil</b> Une fois le goûter terminé, les enfants encadrés d'animateurs profitent d'un temps de jeu libre durant lesquels les parents viennent les récupérer.</p> <p><b>17h30/18h15</b> <b>Accueil temps plus du soir</b> Une fois sur deux à la ludothèque.</p> <p><b>17h30/18h15</b> <b>Réunion d'équipe</b> Au vu des effectifs d'enfants restant, l'équipe d'animation part en réunion avec le responsable, par roulement afin d'assurer l'accueil parent.</p>	<p><b>Salle des Albatros :</b> accueil du soir (extérieur lorsqu'il fait beau) <b>17h/18h15 :</b> Salles primaires <b>18h15 à 19h :</b> primaires et maternelles. <b>17h30/18h15 :</b> Salle des phénix réunion <b>Ludothèque 17h30/18h15:</b> Accueil d'un groupe n'excédant pas 12 enfants.</p>	<p><b>L'animateur responsable :</b> Accueille les parents et assure les réunions.</p> <p><b>L'équipe d'animation :</b> Accueille les parents et encadre les enfants.</p> <p><b>Les animateurs ludothécaires :</b> L'un assure l'accueil temps plus de soir L'autre encadre les enfants selon le besoin des secteurs</p>

## Les activités

L'activité est un support qui contribue au développement harmonieux de l'enfant. Elle vise l'épanouissement de chacun au sein d'une vie en collectivité.

Celles-ci se déclinent sur les mercredis et les petites vacances scolaires sous diverses formes : activités physiques, culturelles, artistiques ou d'expression, temps FTP (« Fais toi plaise ») ou temps calme ainsi que des sorties ludiques et/ou pédagogiques.

Elles s'inscrivent dans un projet d'activité.

### ○ **Le projet d'activité**

Il donne du sens à l'activité par le biais d'un objectif poursuivi, parfois en lien avec l'un des 3 grands projets d'animations. Cette démarche pédagogique vise à rendre l'enfant acteur de son temps de loisirs et dans une dynamique collective.

Les projets d'activités proposés et animés par les animateurs offrent à chaque journée une diversité d'activités répondant aux demandes et besoins du public. Ils peuvent se dérouler sur une ou plusieurs séances :

- *Activités physiques et sportives* sous ses différentes formes (jeux d'équipe, grands jeux...)

- *Activités artistiques, manuelles, ludiques et d'expressions* (dessin, peinture, créations, expression corporelle et théâtrale, ludothèque...)

- *Activités culturelles* (sorties, visites de musée, cinéma, théâtre, découverte d'autres milieux...)

- *L'activité libre ou FTP (fais toi plaise)* (libre choix de l'enfant qui ne désire pas pratiquer une activité proposée par l'équipe. Le groupe d'enfant va pouvoir faire des propositions)

### ○ **Les mercredis**

Les activités durant les mercredis ne permettent pas la mise en place d'un thème périodique du fait des nouveaux rythmes scolaires. Nous accueillons, en effet, des enfants différents le matin et l'après-midi (école privée, et école public). De même il est plus difficile d'organiser des sorties sur les après-midi tant les journées sont rythmées par les déplacements école/ACM. Certaines sorties exceptionnelles peuvent cependant être mises en place.

Les activités proposées par l'équipe d'animation sont tout de même variées (sportives, manuels...), et peuvent suivre les 4 saisons de l'année (notamment pour les ateliers manuels).

### ○ **Les vacances scolaires**

Pour chaque vacance, un thème est élaboré par l'équipe d'animation permanente de la structure et développé avec l'équipe d'occasionnels. Ce dernier permet de développer l'imaginaire des enfants et donne un fil conducteur. Les activités proposées sont alors liées à ce thème (activités artistiques pour la décoration en fonction du thème, jeux collectifs adaptés...)

De plus, durant les vacances, des sorties pédagogiques et culturelles sont organisées, en essayant de respecter au mieux le thème choisi.

## **Les séjours et les nuitées**

Durant l'année des mini camps sportifs ou culturels sont organisés afin de proposer aux jeunes de 4 à 12 ans de partir vivre des aventures, de découvrir des lieux différents et de pratiquer de nouvelles activités. Les projets pédagogiques de chaque séjour sont faits par les équipes d'animation des séjours et les enfants y sont associés sur le déroulement de la vie quotidienne et de certaines activités (les temps libres, les veillées...).

Des nuitées sous tentes sont organisées au sein de la structure pour les enfants de 4 à 12 ans afin de les préparer à passer une nuit en collectivité à l'extérieur du cadre familial. Des activités, des jeux en lien avec le thème des vacances ou le séjour, sont proposés aux enfants tout au long du séjour ou durant un temps sur une nuitée.

### **La passerelle : du secteur 3/5 ans au secteur 6/12 ans.**

L'objectif est de permettre aux Papillons qui vont avoir 6 ans, d'intégrer le groupe des Colibris sans appréhension. Pour cela est mis en place différentes passerelles en lien avec des activités, des sorties et des temps collectifs. Le passage s'effectue le mois suivant leur anniversaire.

### **La passerelle : De l'ACM au CAJ (Centre d'Animation Jeunesse)**

L'objectif est d'accompagner le départ de « jeunes » (9/12 ans) vers une nouvelle structure d'animation adaptée à leurs besoins. Certains mercredis après-midi ou durant les vacances, des temps d'animations en partenariat avec le Caj, sont proposés aux (9- 12 ans). Ils peuvent ainsi rencontrer d'autres jeunes de leur âge évoluant dans d'autres structures et vivre des temps d'animation adaptés à leurs besoins et leurs envies. Les animations sont co-construites entre les référents des structures partenaires (CAJ, Mixe cité,...) et visent à amener les jeunes vers d'avantage d'autonomie et de responsabilité.

## **Les règles de vie**

Elles sont communes à tous les secteurs. Elles s'attachent à véhiculer les valeurs du vivre ensemble à travers les droits et devoirs de chacun au sein de la vie en collectivité (notamment le respect des personnes et du matériel). Elles sont expliquées oralement et les membres de l'équipe s'assurent qu'elles sont comprises et respectées par les enfants. Si, en revanche, elles ne le sont pas, l'équipe peut envisager des sanctions (éducatives et/ou réparatrices) ou entraîner une exclusion temporaire ou définitive.

De plus, un affichage est mis en place concernant le rangement des salles et des différents espaces. Les enfants peuvent dès lors s'appuyer sur des photos des espaces rangés pour remettre les salles en ordre après leur utilisation.

## **L'Equipe d'animation**

### **Sa constitution**

L'équipe d'animation est sous la responsabilité du directeur de l'association. En lien avec l'animatrice coordinatrice pédagogique qui assure la coordination du travail d'équipe ACM et ludothèque et la responsabilité du secteur 6/12 ans ainsi que l'animatrice responsable du secteur

3/5 ans. Les équipes des deux tranches d'âges sont sous l'autorité pédagogique des responsables. Elle est composée de 9 animateurs occasionnels et un animateur permanent pour les 3/6 ans (durant les mercredis) et de 6 occasionnels et un animateur permanent pour les 6/12 ans (durant les mercredis).

Pendant les vacances, l'équipe est constituée d'animateurs en fonction des effectifs. Les animateurs permanents, polyvalents, complètent l'une ou l'autre des équipes en fonction des besoins. Les animateurs ludothèque viennent aussi compléter l'équipe par le biais de l'encadrement d'animations ludothèque. L'agent responsable administratif et technique peut venir en appui sur les temps d'animation en fonction de l'effectif.

Cette équipe est constituée d'animateurs professionnels permanents, diplômés, et d'animateurs occasionnels possédant des savoir-faire différents et complémentaires. Les animateurs occasionnels sont en majorité des diplômés du BAFA, des stagiaires et des non-diplômés (possédant une expérience d'animation).

#### Les stagiaires BAFA :

Les stagiaires sont accueillis sur les deux secteurs pendant les mercredis et/ou sur les vacances scolaires selon la durée du stage (non rémunéré). Ils sont accueillis sur une journée complète ou en demi-journée. Ils sont accompagnés et formés en trois temps :

- 1- Semaine de découverte, d'observation et de participation à la vie quotidienne et aux animations
- 2- Semaine de co-animation sur les activités et en autonomie sur les temps de la vie quotidienne.
- 3- Semaine où l'animateur-stagiaire est en capacité de gérer des activités avec des groupes d'enfants en autonomie.

En milieu de stage une première évaluation est faite avec les responsables (une grille leur est donnée) ce qui permet d'échanger et de faire le point avec le stagiaire.

A la fin du stage les responsables évaluent le stagiaire en reprenant la grille de départ avec celui-ci. Dans le cas où le stage n'est pas validé, il peut être demandé au stagiaire de prolonger ou de faire un stage supplémentaire.

#### Les stagiaires autres :

Ils sont accueillis dans le cadre de leur convention de stage, qui peut aller de la découverte d'un secteur à la découverte de l'association. Nous n'accueillons pas plus de trois stagiaires sur la structure.

### **Sa démarche pédagogique du travail d'équipe**

Pour favoriser une dynamique d'équipe avec de la cohérence et une certaine cohésion, la démarche pédagogique s'appuie sur des notions et des outils communs et/ou à disposition de chacun :

- ***L'échange***, c'est savoir partager des savoirs, savoir-faire et savoir-être.
- ***L'écoute***, c'est important pour comprendre l'autre, lui répondre correctement et pouvoir travailler ensemble.
- ***Le respect de la différence***, c'est accepter que l'autre est différent dans sa manière d'être et de faire tout en respectant le travail collectif.
- ***La communication***, c'est transmettre les bonnes informations afin de se comprendre pour accomplir correctement les différentes tâches.
- ***La cohérence***, c'est s'appuyer sur les valeurs du projet éducatif et mettre en œuvre les objectifs du projet pédagogique.
- ***La cohésion***, c'est la mise en œuvre d'une dynamique collective partagée.

➤ **La solidarité**, c'est l'entraide des membres de l'équipe

**Être un adulte-référent** pour l'enfant qui sait poser une autorité juste en s'appuyant sur des droits et des devoirs.

**Être un animateur responsable** qui prévoit, propose, agit, soutient, arbitre et garantit la sécurité physique et morale de son public.

**Être à l'écoute** des enfants et savoir observer ses comportements afin d'agir de la manière la plus appropriée.

*Les notions de sécurité et d'hygiène* doivent être acquises et maîtrisées par chacun.

Chaque animateur doit veiller à ce qu'aucun enfant ne soit en situation de danger ou d'inconfort. La propreté chez les enfants n'étant pas toujours acquise, chaque animateur doit être bienveillant et doit s'assurer de son confort pour ne pas le mettre en difficulté. Une attention particulière est portée sur l'intégrité physique et psychologique dans tous les temps d'une journée.

## **L'infirmierie**

Elle fonctionne sous la responsabilité des animateurs permanents qui prennent les décisions adaptées aux situations rencontrées. La procédure est expliquée à chacun. Seules les personnes ayant le PSC1 sont habilitées à porter des soins.

Lors des sorties une trousse de secours est emmenée et vérifiée par un animateur permanent après, si celle-ci a été utilisée.

## **Utilisation du matériel et des salles**

L'utilisation des salles pour les activités est définie dans la fiche de journée type. Chaque salle est dédiée en priorité à un type d'activité.

Il existe trois régies, deux sur le secteur 6/12 ans (salle des colibris et des phénix) et une sur le secteur 3/5 ans. Ces trois dernières sont constituées du même matériel de base (peinture, colle, pinceaux...) et peuvent être utilisées par les animateurs. En cas de besoin de matériel spécifique, la demande doit être faite en amont pour qu'il soit préparé par les animateurs polyvalents. A la fin de la journée, tout matériel spécifique restant doit être remis aux responsables afin qu'il soit rangé en régie centrale.

## **Les outils pédagogiques**

Les outils utilisés vont permettre le bon fonctionnement du travail de l'équipe et de stimuler la créativité individuelle et collective, l'initiative, la découverte dans l'aventure et dans la réalisation concrète. Ils sont travaillés en amont par l'équipe pédagogique.

**Les fiches projets** : porté par l'équipe pédagogique permanente.

Des fiches projets rédigées en amont permettent de mettre en place des activités. Afin de donner un sens à l'action, de l'organiser de façon à ce qu'elle se déroule dans les meilleures conditions possibles :

- Rechercher l'intérêt éducatif de l'activité (qu'est-ce qu'elle va apporter à l'enfant ?). Se fixer un objectif opérationnel réalisable et en lien avec les objectifs du projet pédagogique.

- Prévoir son déroulement qui permettra de donner une logique et une cohérence à celle-ci.

- L'activité doit être ludique, adaptée aux capacités de l'enfant et susciter du plaisir.

### **La communication des informations**

La dynamique d'équipe est également assurée par divers outils de communication. Des outils transversaux sont mis en place sur les deux secteurs. Un tableau d'affichage salle des Albatros et un coin affichage salle des Cigales regroupent les documents relatifs à l'articulation de la journée soit : le planning de fonctionnement durant les mercredis, et les plannings : d'ouvertures et fermetures, pauses, de sorties, d'activité durant les vacances scolaires.

Activités : Des fiches de suivi d'activité sont mis à disposition dans chaque régie de secteur, à remplir et à remettre aux responsables. De plus les inscriptions aux activités secteur 6/12 ans s'effectuent sur les tableaux blancs (salle des albatros ou mur extérieur côté maternel).

Réunions : Afin de répondre aux problématiques rencontrées par l'équipe, de préparer au mieux les activités mises en place par les animateurs et d'évaluer les actions réalisées, des réunions sont organisées tout au long de l'année. Soit chaque mercredi et en moyenne deux par semaine durant les vacances, en complément des réunions de préparation en amont.

- Tous les mercredis: un temps pour faire un bilan de la journée et préparer la (les) journée(s) à venir.

- Avant chaque période de vacances scolaires : Pour rencontrer les membres de l'équipe d'encadrement, visiter les locaux, expliquer le fonctionnement de la structure et les règles. Ce temps permet de préparer le programme des activités.

- Les animateurs doivent être capables de prendre les initiatives adéquates à chaque situation. Enfin, qu'il s'agisse des animateurs ou du directeur, chacun doit tout mettre en œuvre pour permettre aux enfants de passer une bonne journée!

### **Le personnel administratif**

Il assure le suivi administratif des adhérents sur les temps d'accueils (arrivées et départs).

### **Le personnel d'entretien et de restauration**

L'équipe assure l'entretien des locaux et le service des repas.

### **Le directeur**

Il est garant du projet associatif, du déroulement de l'ensemble des temps d'animation sur la structure.

### **La place des familles**

Notre travail s'appuie sur un échange avec les familles des enfants et des jeunes accueillis :

- Rencontre des parents au moment de l'inscription, présentation de la structure et des projets.
- Communication sur la journée de leurs enfants, sur les événements de l'Association par des échanges, des affiches, des programmes, des réunions d'information ...

- Mise en place de rencontres régulières avec les familles, sous différentes formes (invitations aux temps forts et spectacles des enfants)
- Invitation à s'impliquer dans des temps d'animations (accompagnement de sorties, tenue de stands...)

## *Le budget*

En fin d'année (novembre/décembre) un budget prévisionnel est établi pour chaque secteur avec une vision globale de l'ACM. Il tient compte :

- Du nombre de jours d'accueil et du nombre d'animateurs nécessaires
- Des dépenses nécessaires pour faire vivre les thèmes choisis et les 3 grands projets d'animations (matériels, sorties, alimentaires...)
- Des dépenses liées aux séjours
- De l'achat du petit matériel pédagogique
- Des dépenses d'investissement pour renouveler le mobilier utilisé