



Mail : ctg@pays-gentiane.com

Réf : MLG-VC / 220708-001

Projet Pédagogique de L'Accueil de Loisirs Sans Hébergement Extrascolaire « Les graines de Gentiane »

**Communauté de Communes
du Pays Gentiane**



Sommaire

Sommaire	2
1 : Projet pédagogique.....	3
1.1. Un lieu d'apprentissage de l'autonomie	3
1.2. Un lieu d'épanouissement physique et naturel	4
1.3. Un lieu de vie, de socialisation, d'accompagnement et de construction de la personnalité	5
1.4. Un milieu d'accueil en respectant le rythme de chacun et de sa famille	6
2 : Le fonctionnement de l'Accueil de Loisirs	6
2.1. Les modalités de fonctionnement	6
2.2. Aménagement de l'espace	7
2.3. Les activités	7
2.4. Les moyens humains et partenariats	8
3 : Règlement pour l'équipe d'animation	9
3.1. Organisation et anticipation	9
3.2. Respecter les gestes barrières	9
3.3. Sécurité	9
3.4. Téléphone mode avion	9
3.5. Vigilance	10
3.6. Jeu	10
3.7. Ponctualité	10
3.8. Politesse	10
3.9. Pauses	10
3.10. Responsabilités	11
3.11. Le temps des repas	11
3.12. Taux d'encadrement	11
4 : Règlement intérieur	12

1 : Projet pédagogique

Le projet pédagogique a été établi en cohérence avec le projet éducatif.

Quel que soit l'âge des enfants et jeunes accueillis, l'équipe d'animation de l'Accueil de Loisirs Sans Hébergement doit proposer des activités, des projets, des aménagements qui ont avant tout pour finalité de faire de l'Accueil de Loisirs un lieu d'apprentissage de l'autonomie, un lieu d'épanouissement physique, culturel et artistique un lieu de vie, de socialisation et de construction de sa personnalité.

1.1. Un lieu d'apprentissage de l'autonomie

- Donner à l'enfant des repères dans l'espace, le temps et dans ses relations
 - Aménager l'espace de façon que l'enfant puisse accéder et ranger seul le matériel
 - Mettre en place des règles de vie
 - Structurer la journée à l'Accueil de Loisirs

- Apprendre à l'enfant à se gérer seul
 - Avec des actions simples et quotidiennes, apprendre à l'enfant, notamment le jeune enfant, à s'habiller seul, mettre la table, manger seul et se laver

- Permettre à l'enfant d'être acteur de ses loisirs et l'inciter à prendre des initiatives
 - Laisser l'enfant décider de ce qu'il souhaite faire (mettre le matériel à disposition) sur des temps dédiés
 - Permettre à l'enfant de proposer des activités au groupe
 - Accompagner l'enfant dans l'activité en le laissant prendre expérience de ses erreurs

- Veiller à la sécurité de l'enfant
 - Si l'enfant se sent en confiance, en sécurité et soutenu, il prendra plus facilement des initiatives

- Accompagner le jeune à être plus autonome dans ses activités et projets

1.2. Un lieu d'épanouissement physique et naturel

- Développer la mise en place d'activités variées répondant aux besoins de l'enfant et du jeune
 - Créer un cadre favorisant des activités riches et variées, facteur de développement de l'enfant
 - Favoriser la mise en place de jeux, principale activité de l'enfant, par l'aménagement du centre notamment. Le jeu permet à l'enfant de développer son imaginaire, de s'exprimer, de mieux comprendre ce qui l'entoure, de partager
 - Favoriser la mise en place d'activités sur plusieurs séances afin de permettre des acquisitions petit à petit, chacun à son rythme
 - Travailler en partenariat avec le réseau associatif local afin de faire découvrir aux enfants la richesse des activités proposées sur le territoire

- Développer la mise en place d'activités et projets à caractère culturels et artistiques

Développer la curiosité et l'imagination

- Amener l'enfant et le jeune à laisser court à son imagination par le biais d'activités d'expression libres ou encadrées et à faire ses propres expériences. L'animateur est là pour accompagner et vérifier que l'enfant/jeune face la part entre le réel et l'imaginaire
- Promouvoir la mise en place et l'initiative de différentes activités d'expression orale, écrite, artistique, manuelle ou corporelle qui permettent à l'enfant/jeune d'exercer son sens créatif et de trouver sa place

Permettre aux enfants/jeunes de découvrir ou redécouvrir leur environnement quotidien

- Faire du centre de loisirs un lieu ouvert sur son environnement de proximité et un lieu éducatif et d'accompagnement, où l'on apprend à mieux le connaître, pour mieux l'apprécier et se l'approprier
- Ouvrir le centre de loisirs sur les autres secteurs d'activités de l'association liés à l'enfance jeunesse ou l'animation du territoire et faciliter les passerelles
- Permettre à l'enfant/jeune de découvrir de façon active, les richesses des communes de son territoire : son histoire, son patrimoine, etc. à travers des recherches, des rencontres et des sorties
- Participer à l'animation et aux fêtes des communes alentours

Pour tout cela, un travail avec les associations locales sera indispensable et l'animateur sera le coordinateur de ses actions là.

Ouvrir le centre de loisirs sur le monde

Cela pourra permettre à des intervenants de s'y introduire, mais aussi de s'en évader le temps d'une sortie, d'un camp, etc.

- Amener l'enfant/jeune à partager des moments avec des publics variés (personne en situation de handicap, personnes plus âgées, étrangers, de religion différente, etc.), à comprendre les différences et enrichir ainsi son entourage

- Permettre à l'enfant/jeune de vivre sa culture ou sa différence comme une richesse en allant à la rencontre des autres
- L'amener à découvrir sa région, d'autres pays ou civilisations
- Développer la mise en place d'activités physiques et sportives
 - Lui apprendre à connaître son corps, ses possibilités et à le gérer
 - L'amener à comprendre l'intérêt de la pratique sportive pour son bien-être et sa santé physique et mentale
 - Favoriser la socialisation de l'enfant/jeune, l'esprit d'entraide à travers des sports d'équipe et jeux de confrontations
 - Stimuler sa curiosité par la découverte de nouvelles disciplines en partenariat avec des prestataires locaux dans la mesure du possible
- Sensibiliser l'enfant/jeune aux sujets de santé publique pour qu'il soit concerné et acteur de sa santé
 - L'informer et le responsabiliser sur ces sujets et ainsi modifier son comportement face à certaines attitudes et faire passer un message à ses proches
 - Le sensibiliser à l'importance d'une alimentation « équilibrée et variée » pour sa santé

1.3. Un lieu de vie, de socialisation, d'accompagnement et de construction de la personnalité

- Apprendre à vivre en collectivité tout en respectant des règles de vie communes
 - Etablir avec eux des règles de vie clairement définies en prenant en compte les droits et devoirs de chacun, le respect du matériel, des locaux, des camarades et des adultes
 - Proposer des activités favorisant l'esprit d'entraide et de partage, jeux d'équipe
 - Donner les moyens à chaque enfant/jeune de s'insérer dans un groupe, d'y trouver sa place en proposant des projets à faire ensemble par petit groupe
 - Organiser des séjours où chaque camp devra faire l'objet d'un projet spécifique
- Favoriser les échanges et les rencontres
 - Développer des projets intergénérationnels
 - Développer des rencontres, des échanges avec le milieu associatif et médico-social et avec les acteurs du territoire
- Sensibiliser l'enfant/jeune à ses droits et devoirs de citoyens
 - Favoriser les projets écocitoyens par des actions ciblées en partenariat avec des acteurs locaux par des actions quotidiennes
 - Développer des projets de civisme, d'échanges, de solidarité, de décisions communes par l'organisation d'élection set de vote
 - Donner à l'enfant/jeune l'envie de grandir et de s'épanouir, de devenir adulte responsable en encourageant les prises d'initiatives

Dès tout petit, l'enfant a des repères de droits et devoirs de vie en collectivité (à la maison, à l'école, au centre de loisirs, etc.) mais il doit cependant aussi prendre conscience de ces droits et devoirs individuels.

1.4. Un milieu d'accueil en respectant le rythme de chacun et de sa famille

- Être à l'écoute de chaque enfant/jeune
 - Le reconnaître en tant qu'individu, avec son histoire personnelle, son environnement social et familial en veillant à le respecter
 - Être à l'écoute de ses envies et besoins

- Respecter son rythme
 - Adapter le fonctionnement au plus près du rythme de chaque individu

- Être à l'écoute des familles et les associer à la vie du centre
 - Privilégier l'échange et la discussion sur les temps d'accueil afin de mieux connaître l'environnement de l'enfant/jeune et les contraintes familiales
 - Mettre en place des journées portes ouvertes
 - Mettre en place un comité d'usagers permettant aux familles de participer activement à la vie du centre et de ses projets
 - Développer l'organisation de sorties familiales

2 : Le fonctionnement de l'Accueil de Loisirs

L'Accueil de Loisirs accueillent des enfants de 3 à 15 ans et pourra 3 groupes pourront être mis en place en fonction des âges : 3-6 ans, 7-11 ans, 12-15 ans.

2.1. Les modalités de fonctionnement

- Les locaux sont situés au sein de l'école G POMPIDOU à Riom Es Montages et à l'école de Condat.

- Les semaines de fermetures seront :
 - 1 à 2 semaines vacances d'été, après l'accord des élus
 - 1 semaine à Noël
- L'accueil de loisirs accueille les enfants de 3 à 15 ans, à la demi-journée ou journée entière, avec ou sans repas

- Afin de prendre en compte les contraintes familiales, l'accueil du matin et du soir est échelonné :
7h30-9h et 17h-18h30

2.2. Aménagement de l'espace

L'espace de l'accueil de loisirs sera aménagé comme ce qui suit :

- Des salles d'activités selon les tranches d'âges
- Un hall d'accueil
- Un espace restauration
- Une cour de récréation

2.3. Les activités

C'est par les activités que l'enfant/jeune se construit. Elle doit par conséquent répondre à ses besoins et ne pas être une simple activité de consommation ou occupationnelle. Les activités doivent s'inscrire dans un thème, dans un projet. Elles doivent être variées, permettre à l'enfant de jouer, de découvrir son environnement, d'échanger et de rencontrer, d'apprendre, de développer son imagination, de se dépenser, etc.

Les activités ci-dessous sont simplement des exemples de ce qui pourraient être mis en place dans le cadre du projet pédagogique. Elles dépendent en grande part des compétences et qualifications des membres de l'équipe d'animation existante et recrutées (pour les vacances).

- Des activités physiques, artistiques et culturelles
- Des activités sensibilisant l'enfant/jeune aux sujets de santé et prévention
- Des activités sous forme d'ateliers de plusieurs séances
- Des activités permettant à l'enfant/jeune de découvrir ou redécouvrir son environnement
- Des mini camps et des sorties afin de s'ouvrir à l'extérieur
- Des projets autour de l'intergénérationnel afin de faciliter le brassage et la solidarité entre générations
- Des projets autour de la citoyenneté

2.4. Les moyens humains et partenariats

Le responsable :

- L'animation d'équipe
- Les relations avec les différents partenaires
- Les relations avec les familles
- La formation des animateurs, le suivi et la validation des animateurs stagiaires
- La mise en place d'un projet pédagogique en collaboration avec l'équipe d'animation
- Il est garant de la sécurité physique et affective des enfants
- Il est garant de la mise en œuvre du projet pédagogique et rend compte de son travail au responsable

L'animateur :

- Il est le médiateur entre son groupe, les parents, le responsable : c'est le référent
- Il doit observer pour comprendre, comprendre pour intervenir et évaluer
- Il doit permettre à chaque enfant de découvrir et de participer à la vie de groupe
- Il aide à favoriser l'adhésion à un projet élaboré ensemble, c'est-à-dire le projet pédagogique, d'après leurs besoins
- Vivre avec autrui, dans l'acceptation et le respect de chacun
- Donner l'occasion à chaque enfant de trouver une place dans le groupe

Le travail d'équipe :

- Avant le centre :
 - Réunion de préparation en équipe (élaboration du projet pédagogique et projet d'animation)
 - Installation et inventaire des locaux et du matériel
 - Inscriptions
- Pendant le centre :
 - Point quotidien sur le déroulement de la journée, pendant le temps de midi (point informel, pendant la pause)
 - Bilan de la semaine
 - Bilan avec les stagiaires
 - Toute l'équipe doit être garante du projet pédagogique
 - Toute l'équipe doit être à l'écoute des autres et respecter chacun
 - Toute l'équipe doit respecter les consignes (horaires, hygiène, sécurité)
- Après le centre :
 - Rangement du matériel et inventaire
 - Bilan et évaluation

3 : Règlement pour l'équipe d'animation

3.1. Organisation et anticipation

Les activités devront être prêtes en amont, pas de place pour des activités de « dernière minute » sauf bien évidemment en cas d'urgence indépendant de notre volonté (conditions météorologiques, etc.).

Le matériel doit être préparé la veille (ou au plus tard le matin).

Des temps de préparation sont prévus : le matin pendant l'accueil, avant l'appel, pendant le temps calme de la pause méridienne et pendant l'accueil du soir. Utilisez ces temps à bon escient.

3.2. Respecter les gestes barrières

L'équipe devra veiller à se laver les mains en arrivant au centre le matin, avant et après chaque activité et repas.

Les salles seront nettoyées après chaque activité (coup de balai, désinfection des tables, chaise et matériels utilisés) avec du produit désinfectant qui sera mis à disposition dans chaque salle.

Du gel hydroalcoolique et du savon seront mis à disposition.

3.3. Sécurité

La sécurité physique et morale de l'enfant/jeune est votre rôle principal.

3.4. Téléphone mode avion

Le téléphone est un outil addictif ; il ne sert à rien quand on fait des activités avec des enfants alors il doit être dans le sac ou dans sa poche et on check ses messages pendant sa pause. Il est hors de question que l'animateur, accueille les enfants et les parents sur son téléphone, ou qu'il soit sur son téléphone durant les activités avec les enfants.

Par contre c'est un élément de sécurité ; notamment lors de sorties.

3.5. Vigilance

L'animateur est vigilant au respect des gestes barrières selon les recommandations gouvernementales, à la moindre apparition de soucis médicaux. Il devra également noter les heures d'arrivée et de départ des enfants sur les feuilles de présence.

3.6. Jeu

L'animateur devra jouer avec les enfants/jeunes. Ce n'est pas une garderie et ils ont besoin de jouer, s'exprimer, exprimer leur créativité et surtout se divertir en étant accompagné de l'animateur.

3.7. Ponctualité

L'animateur devra respecter ses horaires de travail, son planning ainsi que le déroulement de la journée avec les enfants.

3.8. Politesse

Il est attendu de l'animateur un comportement irréprochable, avec un vocabulaire correct et adapté au public avec lequel il est.

3.9. Pauses

Les journées continues sont intenses, il est donc primordial de s'octroyer des temps de pauses. Cependant, les pauses ne doivent pas être prises en même temps en évitant les temps d'activités, en dehors des temps de repas des personnes accueillies.

Les créneaux autorisés pour prendre à tour de rôle sa pause sont : entre 8h30 et 9h, entre 11h45 et 12h, entre 13h15 et 14h15 et entre 16h30 et 17h15. Il est rappelé qu'une pause de vingt minutes au moins est obligatoire après six heures consécutives d'activités.

La directrice se charge de gérer les pauses des animateurs ou de les organiser sous forme de planning.

3.10. Responsabilités

L'animateur est responsable du matériel qu'il utilise : nettoyage, rangement, etc.

Il lui sera demandé de noter les différents problèmes (techniques, matériel, absence enfant) rencontrés dans un cahier de liaison qui sera dans la pochette d'appel.

Lors de sortie extérieure au centre de loisirs, l'animateur devra tenir un cahier de sortie afin de connaître la position du groupe.

Une trousse de pharmacie sera à disposition de chaque groupe et l'animateur en sera responsable en notant tous les soins apportés à l'enfant, les relever sur les fiches jointes et prendre un moment pour les noter dans le cahier d'infirmerie.

3.11. Le temps des repas

L'animateur doit :

- Gérer une ou plusieurs tables
- Echanger avec les enfants et gérer l'agitation
- Inciter l'enfant à goûter chaque plat et respecter ensuite son choix
- Veiller à l'équilibre alimentaire des enfants
- Servir les enfants ou organiser le service au sein d'une même table
- Aider les enfants à couper leurs aliments si besoin
- Rapporter les plats et les couverts sur le chariot
- Organiser et solliciter les enfants pour aider à desservir la table et la nettoyer

3.12. Taux d'encadrement

En centre ou en sortie :

- 1 animateur pour 8 enfants de moins de 6 ans
- 1 animateur pour 12 enfants de plus de 6 ans

Dans une piscine :

- 1 animateur pour 5 enfants de moins de 6 ans
- 1 animateur pour 8 enfants de plus de 6 ans

Dès l'arrivée dans un espace nautique, l'animateur doit signaler la présence du groupe en donnant le listing du groupe aux surveillants de baignade.

4 : Règlement intérieur

Voir document