

# PROJET PEDAGOGIQUE ACCUEIL DE LOISIRS VALS LES BAINS

## Thème 2018 : Ensemble

### Horaires :

7h30 – 8h30 : Accueil + jeux  
8h30 – 9h00 : Accueil + Ateliers  
9h15 – 9h30 : Quoi de neuf  
9h30 – 11h30 : Activités  
11h30 – 12h00 : Espace permanent  
13h00 – 14 h00 : Temps calme et ateliers  
14h00 – 14h30 : Le Conseil  
14h30 – 16h30 : Activités  
16h30 – 16h45 : Espace permanent  
16h45 – 17h00 : Goûter ( fourni par la structure )  
17h30 19h00 : Instant cocon ( garderie )

### Locaux

**1 salle polyvalente en RDC – 1 salle activités en RDC – 2 salles activités en haut – 1 salle activité en bas – 1 infirmerie – 1 bureau – 1 salle des animateurs – 1 salle de confinement**

Afin d'affirmer le développement individuel et collectif de l'enfant, la structure met en place des métiers correspondant aux enfants. Ceux ci ont pour but d'affirmer l'autorité de l'animateur et la régulation par la valorisation. Tout actes de violence étant sanctionnés.

### Enfant :

**Animateur :** Donne vie – Responsable – Anime – S'adapte – Joyeux -

PIRAPISTES	PIRAPILUS	PIRAPILLONS	PIRADALYS	PIRAPINOX
Les enfants inscrits	Connaissent 2 règles de vie et font moins de 6 infractions	Connaissent 4 règles de vie et font moins de 4 infractions	Connaissent 6 règles de vie et font moins de 2 infractions	Connaissent toutes les règles et aucune infraction
Coloristes – Musiciens -	Horloger – Photographe - Sourcier	Compteur – Serveur – Installateur - Débarasseur	Inspecteur – Secrétaire – Assistant goûter	Animateur – Remplaçant – Président du Conseil

**Bureau Ecoute ( on soigne le blues ) :** Un téléphone ( carton ) sera mis en bas de la porte l'enfant si il a besoin de parler remplit son prénom et monte au bureau. Une fois redescendu il barre son nom laissant la place à une autre personne qui le souhaiterait.

**Espace permanent :** Jeux, crayons de couleur et feuilles, livres ( en espace cocon ), activités diverses en autonomie....

**Espace cocon :** Lieu ou l'enfant peut attendre sereinement ses parents en présence d'animateurs qui feront de cet instant un moment serein favorisant le retour à la famille.

## FICHES METIERS

COLORISTE	HORLOGER	PHOTOGRAPHE	SOURCIER	COMPTEUR
S'occupe de la décoration	Gère le temps - Il déplace la frise	Prend les photos des différents moments de la journée et des groupes	Gère la gestion de l'eau	Recompte les groupes

SERVEUR	INSTALLATEUR	DEBARASSEUR	INSPECTEUR	SECRETAIRE
Aide au service des différents moments de la journée	Aide l'animateur à installer	Aide l'animateur à ranger – aide au repas avec l'animateur	Vérifie les salles et lieux de vie	Aide la Direction Prend des notes

ASSISTANT GOUTER	ANIMATEUR	REPLACANT	PRESIDENT DU CONSEIL	MUSICIEN
Prépare distribue et range le goûter	Aide l'animateur dans la gestion		Garant de l'Espace permanent – Mène la réunion – Aide aux décisions et participe à la gestion de la résolution des conflits	Gère les rassemblements

## ACTIONS PEDAGOGIQUES

OBJECTIFS GENERAUX	OBJECTIFS	L'ANIMATEUR	MOYENS
<b>A/ Développer l'autonomie de l'enfant</b>	1/ Favoriser la possibilité de faire, de créer	Accompagne	Mis en place d'un Conseil Espace résolution de conflits Mis en place d'un programme adapté et varié Mis à disposition de matériel pédagogique Mis en place d'un espace permanent Vote d'une activité sur une période Grille d'émotions Match d'improvisation Tableau des règles de vie Un exercice de sécurité sera mis en place
		Encourage	
	2 / Favoriser les prises d'initiatives	Intègre	
		Ecoute	
	3/ Permettre à l'enfant de se situer dans les repères spatiaux, temporels et affectifs	Met en place des rituels	
		Propose	
	4/ Apprendre à gérer ses émotions	Gère son autorité et ses émotions	
		Aménage	
		Valorise	
		Accueil	
Sensibilise			
<b>B/ Favoriser l'épanouissement de l'enfant</b>	1 / Permettre à l'enfant de découvrir et de pratiquer des activités intellectuelles artistiques et physiques	Assure l'équilibre	Ateliers basés sur la pratique d'activités culturelles Mise en place d'un conseil et d'un moment bilan Chaque lieu doit être sécurisé et surveillé activement par les membres de l'équipe. Des activités favorisant les échanges et la communication seront mis en avant.
		Propose	
		Eduque	
		Elabore des projets	
	2/ Permettre à l'enfant de s'exprimer librement dans le respect et de communiquer avec les autres	Respecte	
		Favorise les échanges	
		Eveille la curiosité	
	3 / Assurer la sécurité physique et affective de chaque participant(e)		
		Autorité - Rigoureux	
		Se forme et s'informe	

OBJECTIFS GENERAUX	OBJECTIFS	L'ANIMATEUR	MOYENS
<b>C/ Favoriser la socialisation et l'apprentissage de la vie en collectivité</b>	1/ Permettre à chaque enfant d'être « bien » dans la structure. 2/ Créer des liens entre les enfants 3/ Faire accepter et vivre les règles de société et de vie 4/ Favoriser les notions de partage et de faire ensemble	Anime Surveille Est vigilant au bien être de l'enfant Explique Connaît les prénoms Valorise Aménage Réfléchit sur les règles avec les enfants Partage S'exprime sur un ton approprié	Mise en place de règles de vie par le biais de tableau Chaque matin se représenter même pour un nouvel inscrit On s'appelle par nos prénoms Fiches métiers Atelier goûter Grand Jeu Sorties Bureau écoute Interdiction des téléphones portable
<b>D/ Favoriser la découverte culturelle</b>	1/ Permettre à l'enfant de se positionner en tant que citoyen 2/ Sensibiliser les jeunes au monde , à l'ouverture multi culturelle 3/ Favoriser les échanges et la communication 4/ Permettre aux jeunes de s'investir dans des actions solidaires	Développe la curiosité Echange Coopère Crée Eduque Apprend les valeurs Agit Propose S'investit Construit des projets Développe Se positionne	Chaque matin zoom sur un pays La gazette des petits reporters Le Conseil Carte du monde Grand Jeu
<b>E/ Sensibiliser aux différences et au handicap</b>	1/ Favoriser les échanges entre structures et participants 2/ Valoriser les différences 3/ Changer le regard	Crée S'investit Propose Se positionne Communique Echange Sensibilise	Participation à un projet collectif Activités de citoyenneté Participation d'associations et d'intervenants Réalisation d'une affiche

## REGLEMENTATION

Exclusion des jeux pouvant mettre l'enfant en situation ridicule ou physiquement dangereuse.

### Transports à pied :

Toujours traverser sur les passages piétons et jamais dans les zones dangereuses ( lieu ou il n'y a aucune visibilité ). Avoir toujours le **gilet jaune**.

### Transports en bus :

Un responsable sortie / bus est nommé il gère notamment le relationnel avec le chauffeur. ( horaires, destination, problématiques éventuelles ). Il a en charge la sécurité du groupe il vérifie à ce titre que tous les enfants sont attachés, que les animateurs sont répartis dont ( milieu du bus au fond, aux portes de sortie) que le chauffeur puisse avoir une conduite sans être dérangé par le bruit, le chahut. **Il s'assure qu'à l'arrivée tous les enfants sont descendus du bus tout comme à la remontée il est responsable.**

### Sorties hors centre :

Faire une fiche sortie à donner au bureau – **Toujours porter le gilet jaune sur soi** - Prévoir bouteilles d'eau – pharmacie – classeur de tranches d'âge ( à l'intérieur se trouve les autorisations d'urgence et les renseignements médicaux ).

Une fois arrivé sur les lieux pensez à toujours vérifié la sécurité des lieux ( bouteilles, cigarettes, débris de verre, seringues...)

### Piscine :

1 animateur pour 5 chez les 4 6 ans avec un maximum de 20 enfants en même temps.

1 animateur pour 8 chez les plus de 6 ans avec un maximum de 40 enfants en même temps

## ZOOM SUR L'ORGANISATION

GARDERIE	ACCUEIL	ACTIVITES
1/ L'animateur est opérationnel à 7h30 avec le cahier de liaison entre équipe et famille ou il note les informations. 2/ L'animateur accueille les enfants et la famille ( bonjour, ça va ???....) 3/ Des jeux ou autres sont proposés par le deuxième animateur présent 4/ La garderie se termine à 8h20, les animateurs de garderie sont présents jusqu'à 9h 5/ La direction prend la relève à 9h00 6/ Les animateurs transmettent les informations importantes 7/ <b>Vérifier aux départs que l'enfant a le droit de sortir seul ou accompagnés de certaines personnes.</b>	1/ Deux ateliers plus un atelier goûter seront organisés le matin. 2/ Les animateurs veillent à l'accueil des enfants surtout aux séparations avec les familles. 3/ Les animateurs sont présents dans la cour, jouent écoutent...sont actifs 4/ Les animateurs sont présents pour répondre aux demandes des parents	1/ Avant ( préparation, se répartir les rôles, sensibiliser, diversifier..) - pendant ( accueillir, expliquer le déroulé, donner un rythme...) - après ( ranger, organiser l' enchaînement, bilan...) 2/ Varier le domaine d'activités 3/ Respecter la courbe d'intensité 4/ Savoir présenter l'activité 5/

REPAS	TEMPS CALME	GRAND JEU
<p>01/ Avant le repas les enfants se sont rendus aux toilettes et laver les mains</p> <p>2/ Un animateur aidé d'un métier place ( répartis par tranches d'âge )</p> <p>3/ Le repas commence par le bon appétit et <b>qu'on ait vérifié les allergies</b></p> <p>4/ Veillez à ce qu'ils goûtent de tout,qu'ils n'abusent pas du pain, qu'ils soient autonomes et qu'il n'y ait pas de chahut à votre table</p> <p>5/ Les enfants respectent les lieux, le personnel de service et les plats.</p> <p>6/ Un membre de l'équipe fait débarasser les tables des plus calmes au moins calme avant le dessert. La sortie se déroule dans le même cadre.</p>	<p>1/ Pour les 4 6 ans répartir en fonction sieste – activités calmes. Prévoir une histoire par groupe chaque jour. Pour la sieste prévoir de la musique de détente</p> <p>2/ Pour les 7 12 ans temps calme + ateliers autonomes et ou encadrées de 13h00 à 14h00</p> <p>3/ Se répartir pour les pauses en fonction des activités.</p> <p>4/ 14H00 Le Conseil</p> <p>5/</p>	<p>1/ Cadre ( Lieu – Matériel ...)</p> <p>2/ Rôles ( qui – fait quoi ? - Ou ?- avec qui ? - Quand ? - Comment – durée, intensité, gestion des imprévus )</p> <p>3/ Actions – Quel est le but ? Se poser la question de la gestion des temps d'attente, des temps morts, des déplacements, des pauses, du rythme...</p> <p>4 / <b>Imaginaire</b> C'est le fil rouge. Qu'est ce qui impose l'imaginaire ? Les décors, les costumes, l'histoire... ?</p> <p>5/ Règles simples et compréhensibles Qui tranche en cas de litige ? En fonction de quoi les règles peuvent évoluées Qui présente les règles ? Le joueur conserve t il une part d'initiative ?</p> <p>6/ Associations Quel format ( hasard, par âge, par taille????)Quel rapport coopération – compétition – collaboration ... ? Quelles contraintes impose t on pour que tous les membres restent ensemble ?</p>

AUTORITE	ACTIVITES – CHANSONS ....
<p>1/ Autorité naturelle – Savoir poser sa voix et jouer avec les silences – Savoir poser son corps et ses gestes</p> <p>2/ Capter l'attention pour ne pas se laisser déborder</p> <p>3/ Prévenir les problèmes plutôt que d'avoir à les gérer</p> <p>4/ Redonner régulièrement les règles de vie</p> <p>5/ Ne pas laisser un enfant passif</p> <p>6/ Varier les temps</p>	<p><a href="http://www.teteamodeler.com">www.teteamodeler.com</a> ( activités, coloriage, jeux...)</p> <p><a href="http://www.clsh.lannilis.com">www.clsh.lannilis.com</a> ( grands jeux, activités...)</p> <p><a href="http://www.coin-des-animateurs.com">www.coin-des-animateurs.com</a></p> <p><a href="http://www.animnet.com">www.animnet.com</a></p> <p><a href="http://www.reseaucoleetnature.org">www.reseaucoleetnature.org</a></p> <p><a href="http://www.petale07.org">www.petale07.org</a> ( environnement )</p> <p><a href="http://www.planetanim.com">www.planetanim.com</a></p> <p><a href="http://www.collectifacmsud07.wifeo.com">www.collectifacmsud07.wifeo.com</a></p>

Une réunion quotidienne permettra de faire le point du projet pédagogique.

Education à l'environnement