

Projet pédagogique Printemps 2024



Centre de loisirs
La Pomme de Pin

Sommaire

Introduction.....	3
Présentation générale.....	4
Les objectifs.....	5
L'encadrement.....	8
Le rôle des membres de l'équipe pédagogique et le public.....	8
Déroulement et fonctionnement.....	15
Les modalités d'inscription.....	21
Les plannings.....	22
L'évaluation.....	23

Introduction

Loin d'être un simple mode de garde, les accueils collectifs de mineurs sans hébergement sont des entités éducatives. Ils sont porteurs de sens et contribuent, à côté et en complémentarité à d'autres espaces d'éducation comme la famille et l'école, à l'éducation des enfants, notamment à l'apprentissage d'une citoyenneté active, à la coopération, à la vie en collectivité.

Les accueils de loisirs doivent être avant tout des lieux d'accueil où chaque enfant, quel que soit son origine, son histoire personnelle ou familiale et ses difficultés, est accueilli dans le respect de ses besoins et de son rythme. Le temps extrascolaire est une des composantes essentielles de l'action éducative. Ce sont des lieux et des temps qui viennent compléter les autres temps forts de la vie de l'enfant.

Lors de l'apprentissage de la vie en collectivité, l'enfant prend conscience de son existence, de son appartenance à un groupe et de sa place en tant qu'individu au sein du groupe. Il échange et écoute, s'intègre et intègre, se confronte à autrui, apprend à respecter les différences, accepte le regard d'autrui.



Présentation générale

Nature de l'accueil

Accueil Collectif de Mineurs Sans Hébergement déclaré sous l'agrément n°0130349CLO00123-23P01

Nom et coordonnées de l'organisateur

Mairie de La Fare-les-Oliviers
Place Camille Pelletan
13580 la Fare-les-Oliviers
+33 4 90 45 46 42
asiengewald@lafarelesoliviers.fr

Lieu

Groupe scolaire Pomme de pin
55 rue de la Pomme de Pin
13580 la Fare-les-Oliviers

Les espaces/locaux accessibles au centre : les City-stade, les parcs, les stades, le boudrome, la bibliothèque, la salle Jean Bernard, le Vieux Moulin (exposition), les bords de l'arc, la colline. ****En raison du plan Vigipirate, les abords du centre ne seront pas fréquentés par les enfants.***

Public

Enfants âgés de 3 à 13 ans

Capacité d'accueil

200 enfants.

Période

Du 22/04/2024 au 03/05/2024

Partenaire



Le thème pour la 1^{ère} semaine du 22/04 au 26/04 :

« Disney » pour les +6

« Vice-versa » pour les -6

Le thème pour la 2^{ème} semaine du 29/04 au 03/05 :

« Avatar » pour les +6

« Totally Spies » pour les -6

Les locaux

L'ACM se déroule dans l'enceinte du groupe scolaire Pomme de Pin. Nous avons 2 salles dédiées à l'accueil Périscolaire et extrascolaire.

Plusieurs salles sont mises à disposition dans l'enceinte du groupe scolaire Pomme de Pin :

- 1 gymnase
- 1 salle de motricité
- 1 espace avec estrade
- 2 espaces hall
- 1 bibliothèque
- salles de classes
- 2 dortoirs
- 1 patio

Les objectifs

A chaque période de vacances un projet pédagogique est réalisé en concertation avec l'équipe d'animation et les directrices de l'accueil.

Les objectifs pédagogiques et opérationnels permettent d'assurer une continuité avec le projet éducatif et sont pensés en lien avec le territoire et la population concernée (La Fare-les-Oliviers).



Rappel des objectifs généraux du projet éducatif de la ville :

- **L'épanouissement de l'enfant**
- **Une cohérence éducative**
- **Le lien et la cohérence sociale avec les familles**

Développer l'imaginaire des enfants à travers plusieurs types d'animations

Rendre les enfants acteurs

Laisser les enfants explorer et créer durant les temps libres & d'animations

En laissant aux enfants une certaine liberté dans la réalisation des activités

Favoriser l'épanouissement des enfants en encourageant leur autonomie, en les responsabilisant

Encourager l'expression des opinions

Attribuer des rôles

Etablir des règles de vie

Encourager les enfants dans les tâches quotidiennes (dressage de table, débarrassage...)

Créer une cohésion de groupe

Se rassembler pour des grands jeux collectifs et des moments de partage

Créer un aménagement de l'espace qui permet aux enfants de se retrouver, d'échanger et d'interagir

Mettre en place des moments d'échange entre animateurs / enfants

Découvrir nos émotions à travers des jeux, expériences, activités

Créer des activités en lien avec les 5 émotions de la semaine

Apprendre à contrôler ses émotions grâce aux activités menées

Favoriser les temps de parole et d'écoute

Favoriser l'autonomie des enfants, en les responsabilisant

Encourager l'enfant à se « débrouiller » lors des repas

Permettre à l'enfant de devenir indépendant et prendre ses décisions lors des activités

Confier des petites tâches faciles aux enfants

Découverte de l'écologie, la biodiversité et l'environnement

Sensibiliser notre impact sur l'écologie

Favoriser les activités de recyclage

Sensibiliser les enfants à la notion du développement durable à travers des activités

Découvrir différents pays et leurs cultures

Créer des activités innovantes suivant les coutumes et cultures des pays

Voyager à travers des chants, histoires, jeux...

Un objectif pédagogique c'est quoi ?

C'est le résultat intermédiaire que l'on veut obtenir à la fin de l'animation.

Comment les animateurs y parviennent-ils ? En utilisant la méthode

SMART !!!!

S comme Spécifique : l'objectif répond à une séquence donnée, cela va préciser ce que l'on évalue.

A comme Acceptable : l'objectif doit être acceptable et accepté par l'équipe & les enfants

M comme Mesurable : l'objectif doit pouvoir être vérifié et on doit pouvoir définir les critères de l'évaluation

R comme Réaliste : l'objectif doit être réaliste et réalisable, cela permet de fixer des objectifs atteignables

T comme Temporel : l'objectif doit pouvoir être réalisé dans un temps imparti

L'encadrement

1 directrice BPJEPS APT

1 directrice adjointe en Stage BAFD

Animateurs BAFA ou équivalent

Animateurs non diplômés

Stagiaires BAFA

Rappel Taux d'encadrement

1 animateur pour 12 mineurs de plus de 6 ans

1 animateur pour 8 mineurs de moins de 6 ans

Au moins 2 animateurs lors de sorties hors du centre

Le rôle des membres de l'équipe pédagogique et le public

L'équipe pédagogique est au service de l'enfant et du projet, elle encourage l'épanouissement personnel, la créativité, la socialisation, elle propose des espaces de détente, des activités physiques, des jeux. Les différentes animations proposées visent l'émancipation des enfants tout en compensant les inégalités dans l'accès à la culture et aux loisirs en dehors de l'école, de la famille mais en lien avec elles. Aucune activité ne remplit son rôle si elle ne s'inscrit pas dans une volonté d'enrichissement de l'enfant.

Rôle du responsable ACM

- Assurer la sécurité des enfants et des animateurs : intégration des enfants en situation de handicap (mise en place du protocole d'accueil basé sur les besoins spécifiques de chaque enfant), gestion des situations d'urgence, maîtrise et application des règles de sécurité et d'hygiène ;
- Accompagner la gestion financière, matérielle et administrative : tenue des listes des présences, rédaction des différents bilans, veiller à la conformité des déclarations jeunesse et sports ;
- Privilégier la communication, l'échange avec l'équipe pédagogique : dynamiser tout en étant à l'écoute des idées exprimées par les enfants, les parents et les animateurs ;
- Suivre et contribuer à la formation des animateurs et stagiaires, mettre à disposition de l'équipe un fonds documentaire ;
- Être garant du projet pédagogique (déclaration, mise en œuvre, respect et évaluation) : définition des plannings, choix des sorties et des thèmes, rédaction

des programmes d'activités par période

- Entretenir les relations avec les familles et les partenaires : communication des informations sur les temps d'accueil du matin et du soir, être disponible pour répondre aux questions des parents et des partenaires, développement du partenariat
- Organiser le travail de l'équipe pédagogique : constitution des équipes, organisation des emplois du temps, organisation des réunions
- Gérer les problèmes de fonctionnement : être médiateur au sein de l'ACM, gérer les conflits, garantir le respect des règles de vie

Rôle de l'adjoint de direction

- Assurer des temps d'animation (grands jeux, journée événement...)
- Participer au bon fonctionnement de la structure : assurer un accueil convivial, ludique et sécurisant, veiller à l'hygiène du centre, à la sécurité des enfants et des animateurs, gestion du matériel pédagogique ;
- Avoir un rôle formateur : gérer le suivi des stagiaires, évaluer l'équipe d'animation avec le directeur ;
- Mettre en place le projet pédagogique en tenant compte des objectifs définis par le projet éducatif de la ville : veiller à l'élaboration et à la mise en place des plannings d'activités et des projets d'animation, pour atteindre les objectifs pédagogiques, organiser et mener les réunions d'équipe pour préparer chaque période, veiller à ce que le rythme des enfants soit respecté ainsi qu'à la diversité des activités ;
- Être à l'écoute des enfants, des parents et de l'équipe d'animation : accompagner l'enfant dans l'apprentissage de la vie quotidienne, assurer l'accueil du matin et le départ du soir, être disponible pour les animateurs dans la recherche d'activités et de mise en place de projets d'animation, de projets d'enfants
- Gérer les problèmes de fonctionnement : être médiateur au sein de l'ACM, gérer les conflits, garantir le respect des règles de vie avec le directeur

Rôle de l'animateur

- S'impliquer et participer à l'élaboration du projet pédagogique et à son évaluation : s'engager à mettre en œuvre le projet pédagogique en proposant des projets d'animation ;
- Être garant de la sécurité physique, affective et morale des enfants : partager les informations en sa possession avec toute l'équipe et rendre compte aux directrices de toutes situations particulières, faire part des problèmes survenus

au cours de la journée (cahier d'infirmierie compris) ;

- Aménager des espaces en fonction des animations et/ou des besoins des enfants dans le respect des règles de sécurité : connaître les différentes règles de sécurité essentielles relatives aux activités et sorties, adapter les activités à l'âge des enfants, être à l'écoute des enfants et répondre à leurs demandes ;
- Jouer avec, faire jouer, donner à jouer et laisser jouer en répondant aux demandes des enfants ;
- Gérer complètement son activité de la préparation jusqu'au rangement (respect des lieux, du matériel ainsi que les règles de vie) : être force de proposition et s'adapter quand une activité ne fonctionne pas, participer à l'inventaire et exprimer ses besoins en matériel ;
- Participer activement aux différentes réunions en étant force de proposition : apporter et partager ses connaissances, ses savoirs, participer à l'évaluation des projets réalisés et de son propre travail

Petits rappels :

- **Le téléphone portable ne doit pas être utilisé sur les heures de service à des fins personnelles.**
- **Dès que le temps de travail quotidien atteint 6 heures, le salarié doit bénéficier d'un temps de pause d'au moins 20 minutes consécutives. La pause est accordée : Soit immédiatement après 6 heures de travail. Soit avant que cette durée de 6 heures ne soit entièrement effectuée.**

Réunions

Une réunion bilan est prévue toutes les semaines entre midi et deux avec chaque tranche d'âge. Elle permet de faire un bilan sur la semaine, sur les activités ... et de régler les détails, d'être à l'écoute.

Pour les vacances de printemps, nous avons pris la décision de diviser les tranches d'âges (petites sections, moyennes sections & grandes sections) en accord avec les animatrices maternelles.

Concernant les élémentaires, nous maintenons pour cette période-là les groupes d'enfants mélangés (6-12 ans).

Caractéristiques des publics

Tranche d'âge	Caractéristiques	Rôle de l'adulte	Activités
3 ans	<p>Sur le plan psychomoteur : il sait faire du tricycle, s'habiller et manger seul, il est plus agile au niveau sport et la propreté est généralement acquise.</p> <p>Sur le plan social : l'enfant affirme son identité et exige de faire les choses seul. Il aime l'attention et imposer son point de vue. Il est capable de différencier les genres (fille / garçon) et il aime les jeux d'imitation.</p> <p>Du point de vue intellectuel et du langage : ce sont les premiers dessins de bonhomme qui apparaissent. L'enfant sait énumérer les choses qui composent une image. Il est en plein dans la période du « pourquoi ? » et pose beaucoup de questions. Il veut en effet savoir et comprendre l'utilité des choses. Il est dans l'apprentissage des mots et des couleurs</p>	<p>Il respecte le rythme de vie collectif et individuel</p> <p>Il satisfait au besoin d'imaginaire</p> <p>Il est à l'écoute et rassure l'enfant</p> <p>Il incite à l'autonomie</p> <p>Il responsabilise l'enfant</p>	<p>Jeux sonores</p> <p>Sensoriel/visuel/tactile</p> <p>Jeu de rôle</p> <p>Construction</p> <p>Jeu de manipulation</p> <p>Déguisement</p> <p>Marionnettes</p> <p>Jeux d'imitation</p> <p>Coloriage</p> <p>Tampons</p> <p>Assemblage</p>
4 ans	<p>Sur le plan psychomoteur : il peut commencer à apprendre à faire du vélo, il sait descendre les escaliers, lancer, et couper avec une paire de ciseaux en suivant une ligne.</p> <p>Sur le plan social : il comprend les règles, les limites et les interdits si on les lui explique. Il commence à savoir exprimer les émotions de base et il aime se donner en spectacle !</p> <p>Du point de vue intellectuel et du langage : ses dessins deviennent plus précis, il sait reconnaître son prénom et repérer les différents moments de la journée. Il est capable de dire son âge et il a mémorisé des comptines. Il</p>	<p>Il respecte le rythme de vie collectif et individuel</p> <p>Favorise les échanges verbaux en utilisant un langage riche et correct</p> <p>Il satisfait au besoin d'imaginaire</p> <p>Il met en valeur le livre et l'exploite</p> <p>Il assure la sécurité affective sans surprotéger</p> <p>Il favorise la socialisation en introduisant des règles de vie collective</p> <p>Il incite à la responsabilité et à</p>	<p>Jeux moteurs</p> <p>Activités de création</p> <p>Jeux de logique/de concentration</p> <p>Jeux d'imitation</p> <p>Ludothèque</p> <p>Théâtre / mimes / marionnettes</p> <p>Parcours sportifs</p> <p>Musique</p> <p>Sortie</p>

	faut être particulièrement vigilant quant au vocabulaire que l'on utilise au quotidien : il répète les gros mots et s'en amuse !	l'autonomie	Jeux d'adresse Jeux dansés
5 ans	<p>Sur le plan psychomoteur : il colorie sans dépasser les contours, il sait découper en suivant des tracés variés, il distingue sa gauche et sa droite et il sait sauter à cloche-pied ou à pied-joints.</p> <p>Sur le plan social : il devient moins égocentrique et s'ouvre vers l'extérieur. Il joue avec des camarades du même sexe et les imite. Il apprend à communiquer en expliquant et en justifiant par des phrases construites.</p> <p>Du point de vue intellectuel et du langage : il connaît les jours de la semaine, il compte au moins jusqu'à 10 et sait décrire une image. Il définit les objets par leur usage et il fait des erreurs de conjugaison.</p> <p>N'oublions pas que chaque enfant est unique et évolue à son rythme. Le jeu est la meilleure source d'apprentissage, et il progresse également par les échanges avec ses copains.</p>	<p>Il définit des règles claires avec eux</p> <p>Il met en place des moments libres : échanges, discussions, débats...</p> <p>Il met en place des activités autogérées (sous surveillance)</p> <p>Il organise des activités qui élargissent les connaissances de l'enfant.</p>	<p>Jeux de société</p> <p>Jeux collectifs</p> <p>Relais</p> <p>Déguisement / maquillage</p> <p>Découverte de la nature</p> <p>Ludothèque</p> <p>Des missions</p>

6-12 ans	<p>En ce qui concerne son développement intellectuel : l'imagination de l'enfant est débordante. Il prend plaisir à inventer, à se raconter des histoires... et même à mentir. Il consacre une grande partie de son énergie aux apprentissages scolaires. Durant cette période, le cerveau est en constante construction.</p> <p>C'est également la période où l'enfant veut être autonome : il va apprendre, petit à petit, à se débrouiller seul.</p>	<p>Il définit des règles claires avec eux</p> <p>Il met en place des moments libres : échanges, discussions, débats...</p> <p>Il met en place des activités autogérées (sous surveillance)</p>	<p>Jeux d'équipe, grands jeux</p> <p>Fabrication bijoux, costumes</p> <p>Ateliers manuels (origami, sculpture...)</p> <p>Sortie</p> <p>Activité d'expression</p>
-----------------	--	--	--

	<p>En ce qui concerne son développement moteur : l'enfant est beaucoup plus habile et coordonné dans ses mouvements, et il va continuer à progresser et à se perfectionner. La force s'accroît considérablement durant cette période et les enfants (surtout les garçons) aiment se confronter aux autres, se mesurer à des « rivaux » (avec un goût prononcé pour les jeux violents). La rapidité, la précision et l'endurance vont également se développer d'une manière très marquée et se manifester dans les jeux de compétition. Concernant le dessin, les représentations sont plus réalistes.</p> <p>En ce qui concerne son développement affectif : les enfants ont énormément besoin de leurs parents durant cette période. Ils ont besoin de communiquer et échanger avec eux, et ils s'identifient à eux. À partir de 6/7 ans, l'enfant est en demande d'autonomie : il veut faire seul. Il est important de lui laisser, petit à petit, son autonomie. Il est également primordial que les enfants puissent, durant cette période, s'ouvrir sur le monde qui les entoure et aller à la rencontre d'autres personnes (hors du cercle familial). L'enfant doit découvrir le monde et devenir autonome grâce à l'accompagnement de l'adulte.</p>	<p>Il organise des activités qui élargissent les connaissances de l'enfant</p> <p>Il donne des explications plus longues</p> <p>Il adapte son langage</p> <p>Il donne des responsabilités aux enfants</p> <p>Il favorise les jeux d'équipe (notion d'entraide) ainsi que la mixité</p> <p>Il organise des activités qui débouchent sur des créations tout en prenant soin de ne pas mettre en échec</p> <p>Il permet aux enfants de se mettre en valeur, il les aide à réussir tout en ménageant les efforts</p>	<p>Jeux de construction (maquette...)</p> <p>Activité sportive</p> <p>Chant, danse, jeux dansés</p> <p>Tournoi de jeu de société</p> <p>Sports collectifs : règles élaborées</p> <p>Course d'orientation</p> <p>Chasse aux trésors</p> <p>Activité thématique (respect, politesse, citoyenneté, environnement...)</p> <p>Activité scientifique</p> <p>Activité manuelle et Créative</p> <p>Jeux de rôle</p> <p>Sortie culturelle</p>
--	--	--	--

Prise en charge des enfants à besoins spécifiques

« L'article L114-1 du code de l'action sociale et des familles (CASF), texte codifié de la loi n°2005102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées stipule que toute personne handicapée a droit à la solidarité de l'ensemble de la collectivité nationale, qui lui garantit, en vertu de cette obligation, l'accès aux droits fondamentaux reconnus à tous les citoyens ainsi que le plein exercice de sa citoyenneté. ». De surcroit, tous les enfants ayant des besoins spécifiques doivent être pris en charge dans le cadre de l'accueil de loisirs ».

L'accueil de loisirs accepte tous les enfants sans distinction, et l'équipe met tout en œuvre pour faciliter l'accès aux activités des enfants à besoins spécifiques (mise à disposition d'accompagnant d'élève en situation de handicap AESH, modification des procédures, etc...).

La prise en charge pédagogique des enfants à besoins spécifiques signifie que l'équipe doit adapter ses activités en fonction des capacités de l'enfant, afin que l'intégration de celui-ci soit la plus normale possible. Elle est individualisée avec la précaution de ne rien stigmatiser.

Concernant les autres enfants, il s'agit de faire preuve de précautions en prenant soin de ne pas heurter la sensibilité de l'enfant concerné. Selon son âge, sa volonté, il peut aussi répondre aux questions que se posent les autres. La prise en charge d'un enfant à besoins spécifiques doit être mise en valeur comme une chance pour tous, par la connaissance accrue de ce qu'est la différence et comment elle peut parfaitement être intégrée à un fonctionnement collectif. Elle permet aussi aux autres enfants d'être sensibilisés à cette différence afin de mieux la comprendre et d'être plus tolérants.

Déroulement et fonctionnement

Journée type de l'enfant

Heures	Activité	Déroulement
7h30-8h30	Arrivée échelonnée des enfants	L'accueil permet à chaque enfant d'arriver et de s'installer à son rythme, de retrouver ses copains et les animateurs. Il a le choix entre diverses activités : lire, jouer, dessiner... C'est un moment de transition : l'enfant quitte le « cocon » familial et doit s'approprier un nouveau cadre de vie pour la journée : l'accueil de loisirs, une structure collective.
8h30-9h15	Fin de l'accueil rangement	Préparation de la salle pour les activités et passage au toilette pour les enfants
9h15-9h30	Danse de rassemblement	Les animateurs informent la direction du nombre exact d'enfants présents (par liste d'appel). Rangement des activités. Tout le monde se réunit pour la danse de rassemblement. Explication et présentation du programme de la journée.
9h30-11h30	Activités du matin	Activités
11h30-12h30	Repas du midi	Passage aux toilettes et lavage des mains. Les animateurs sont présents pour superviser le repas et aider les plus jeunes. Le repas favorise les échanges et les discussions, il est aussi un moment d'éducation à la santé, au partage...
12h30-14h00	Temps calme + Temps libre	Un moment de repos est nécessaire pour tous. Sieste pour ceux qui le souhaite jusqu'à 15h max.
14h00-16h00	Activités de l'après-midi	Activités
16h00-16h30	Temps libre	Les enfants ont la possibilité de faire des activités autonomes mais calme en respectant la courbe d'intensité de la journée + préparation départ des 16h30
16h30-17h00	Goûter	Le goûter permet de faire une pause dans l'après-midi, de réunir les enfants autour d'une collation. C'est le moment d'échanger sur la journée, sur les activités.

17h00-18h30	Temps libre et départ échelonné des enfants	<p>Les parents viennent récupérer leurs enfants. C'est le moment d'échanger avec les parents sur la journée passée, de donner les informations nécessaires pour le lendemain.</p> <p>Les enfants ont la possibilité de faire des activités autonomes. Les animateurs restent disponibles auprès des enfants et si besoin de leur proposer des petits jeux collectifs pour réguler leur état de fatigue ou inversement d'excitation.</p>
-------------	---	---

Journée type de l'animateur

Heures	Activité	Déroulement
7h20-7h30	Préparation de l'accueil	Mise en place de l'accueil par les animateurs présents
7h30-8h30	Arrivée échelonnée des enfants et des animateurs	<p>L'accueil permet à chaque enfant d'arriver et de s'installer à son rythme, de retrouver ses copains et les animateurs. Il a le choix entre diverses activités : lire, jouer, dessiner...</p> <p>C'est un moment de transition : l'enfant quitte le « cocon » familial et doit s'approprier un nouveau cadre de vie pour la journée : l'accueil de loisirs, une structure collective. Les animateurs proposent des activités calmes et en fonction des envies de l'enfant.</p>
8h30-9h00	Petite pause 5min	Seulement pour les animateurs qui ont OUVERT à 7h20 en roulement.
9h00-9h30	Fin de l'accueil, rangement et, danse de rassemblement	Rangement des activités. Tout le monde se réunit pour la danse de rassemblement. Explication et présentation du programme de la journée.
9h30-11h30	Activités du matin	L'animateur veille à respecter son planning
11h30-12h30	Repas du midi	<p>Les animateurs sont présents pour superviser le repas et aider les plus jeunes.</p> <p>Le repas favorise les échanges et les discussions, il est aussi un moment d'éducation à la santé, au partage. L'animateur veille au tri tout en responsabilisant l'enfant.</p>
12h30-14h00	Pause en roulement + surveillance temps libre	L'animateur prend sa pause de 30 min max. en roulement et les animateurs restants encadrent

		les enfants en proposant des activités calmes (jeux de société, lecture, activités manuelles...)
14h00-16h00	Activités de l'après-midi	L'animateur veille à respecter son planning
16h00-16h30	Petite pause 5 min Goûter	Seulement pour les animateurs qui FERMENT à 18h30 en roulement. Le goûter est un moment d'échange et de partage avec l'enfant. L'animateur veille que chaque enfant prenne son goûter et porte un œil attentif au PAI.
17h00-18h30	Départ échelonné par créneaux des enfants et des animateurs	Les parents viennent récupérer leurs enfants. C'est le moment d'échanger avec les parents sur la journée passée, de donner les informations nécessaires pour le lendemain. Les animateurs restent disponibles auprès des enfants et si besoin de leur proposer des petits jeux collectifs pour réguler leur état de fatigue ou inversement d'excitation.

Accueil et pointage

Plusieurs salles sont mises à disposition pour l'accueil des enfants.

L'enfant devra se sentir reconnu et individualisé, le cadre doit donc être agréable, attrayant et sécurisant.

L'animateur responsable du pointage prendra en charge l'enfant dès son arrivée au sein de la structure, le dirigera vers sa salle d'accueil et notera sa présence. L'animateur prend le relais.

Les repas et gouters

Les repas sont des moments d'échange, de partage et de plaisir entre les enfants et les animateurs. Ils doivent donc se passer dans un cadre agréable et calme, ils sont servis l'espace de restauration (en été la cursive) du centre par le personnel de service et par les animateurs.

Les animateurs doivent être à l'écoute et se placer à un endroit stratégique de l'espace afin d'avoir une vue d'ensemble. Ils instaurent un respect de la nourriture et sollicitent l'apprentissage de nouveaux goûts.

A la fin du repas, les enfants doivent réunir les assiettes et couverts pour faciliter le ramassage.

Durant le repas l'animateur doit :

- Manger avec les enfants le repas servi (ou autre pendant sa pause, un frigo est disponible à cet effet dans le bureau de la direction)
- Vérifier les régimes alimentaires de chaque enfant
- Animer le repas, favoriser le dialogue, les échanges et les notions de politesse
- Veiller à la prise des repas, faire goûter chaque enfant même en petite quantité
- Faire respecter un niveau sonore agréable
- Favoriser l'apprentissage de la propreté
- Responsabiliser l'enfant au débarrassage et au tri

Le goûter est fourni par les parents.

Fiche sanitaire

Lors de l'inscription, les parents remplissent une fiche sanitaire pour leur enfant afin de transmettre les informations importantes concernant la santé de leur enfant à l'équipe d'animation. Elle permet également en cas d'accident ou de maladie, de pouvoir transmettre immédiatement aux professionnels de santé les éléments nécessaires à une prise en charge immédiate et efficace de l'enfant.

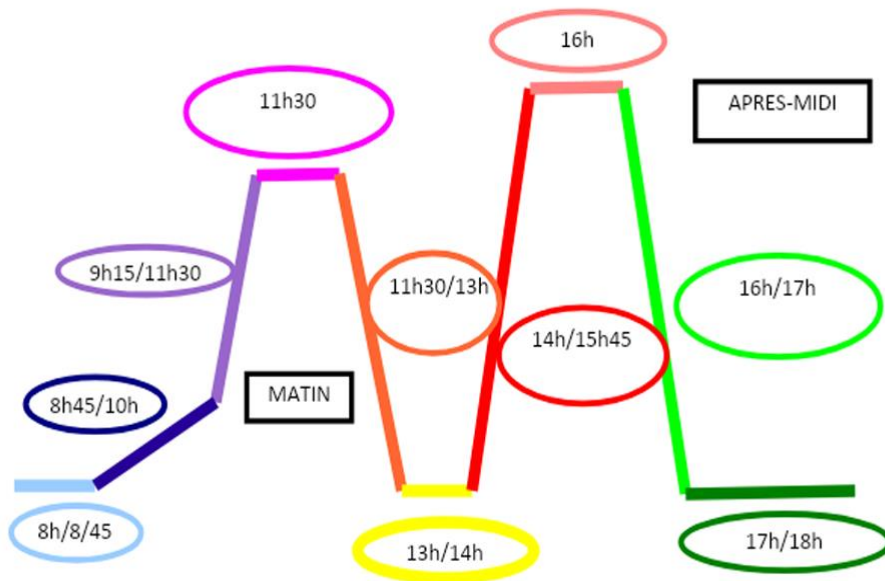
Chaque animateur aura accès aux fiches sanitaires de son groupe afin de connaître les recommandations particulières de chacun.

Ce document ne doit en aucun cas circuler, ni rester à la vue des enfants et des personnes étrangères à la structure.

Activités et courbe d'intensité de la journée

Les animateurs préparent et équilibrent leur planning d'activités. Le programme alterne entre activités manuelles, sportives, artistiques et culturelles, et s'adapte aux besoins et aux caractéristiques de chacun.

Courbe d'intensité de la journée



Temps calmes

C'est un moment bénéfique et reposant pour les enfants. C'est un temps cadré et animé qui renforce l'attention et permet d'instaurer un rituel relaxant et bienveillant.

Il se déroule tous les jours de 12h30 à 14h. L'animateur met en place des activités en place où la notion de « calme » est mise en avant (pas d'activités sportives, bruyantes, au soleil...).

Un temps libre avant ou après celui-ci sera également proposé aux enfants.

Les enfants ont le choix de dormir s'ils le souhaitent.

Ce temps permettra également aux animateurs de prendre leur temps de pause (30 min max) par roulement sans mettre en péril la sécurité des enfants.



Hygiène et soins

La directrice et l'adjointe doivent prendre connaissance des fiches sanitaires. Leur rôle est d'administrer les traitements spécifiques (ordonnance obligatoire), préparer et vérifier la pharmacie, tenir le registre des soins.

Des trousse à pharmacie sont à dispositions des animateurs et contiennent le nécessaire pour réaliser les premiers soins. Lors de chaque déplacement (sortie, cour) l'animateur doit emporter avec lui une ou plusieurs trousse à pharmacie (selon nombre d'enfant).

Pour tout soin apporté à l'enfant, l'animateur devra noter l'incident sur le cahier de pharmacie.

En cas d'accident grave, l'animateur et/ou les responsables, préviendront les parents, le médecin, les pompiers ou l'hôpital selon la gravité du cas.

Les parents devront être informés de tous les problèmes de santé et d'hygiène qui seront repérés par l'équipe pédagogique.



Rappel de quelques points de sécurité

Se déplacer à pied, en bus ou en transport en commun :

- Se munir d'une trousse à pharmacie, d'un téléphone et des fiches sanitaires de son groupe, des PAI
- Compter les enfants
- Un animateur au début et à la fin du cortège
- Se positionner aux passages piétons et faire traverser les enfants
- En bus : Prévoir des sacs pour les enfants qui ont le mal des transports, compter les enfants en entrant et en descendant

Préparer un jeu en extérieur :

- 2 animateurs minimum
- Repérer le lieu avant
- Se munir d'une trousse à pharmacie, d'un téléphone et des fiches sanitaires de son groupe, des PAI
- Prévoir de l'eau/remplir les gourdes
- Vérifier le terrain et le délimiter

Préparer un atelier cuisine :

- Se laver les mains
- Utiliser des ustensiles, des plats... propres
- Vérifier les dates de péremption
- Aménager l'espace (four, plan de travail...)
- Garder les emballages des produits et un échantillon au frais pendant 3 jours

Balade à l'Arc :

- Être 2 animateurs
- Je me renseigne sur les risques incendies, canicule, chasse le matin avant d'y aller
- Je vérifie la tenue des enfants
- Je prends pharmacie et PAI
- Je ne peux pas mettre les pieds dans l'eau (SB + qualité de l'eau)

Les modalités d'inscription

Au préalable, les familles doivent constituer le Dossier Unique d'Inscription et fournir les pièces justificatives demandées sur le Portail Famille ou auprès de l'Espace Famille. L'inscription à l'ALSH Pomme de Pin doit obligatoirement se faire à la semaine soit 5 jours. Les familles ont la possibilité de modifier ou d'annuler leur réservation pour les vacances scolaires jusqu'à 15 jours avant le commencement des vacances.

Les inscriptions s'effectuent :

- soit par internet via le portail famille ;
- soit auprès de l'Espace Famille.

Les plannings (Voir classeur de direction)

Totally Spies! - 6 ans				
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<p>Activité collective : création du jeu d'écroulier</p> <p>Morgane : Entraînement danse country & jeu "Aie les cactus"</p> <p>Jade : Création d'instrument de musique</p> <p>Élodie : Création accessoires USA</p> <p>Claire : Fabrication d'un miroir à jeu du sachem</p>	<p>Activité collective : création de la loue tra-rouge</p> <p>Morgane : Ma momie en carton & pyramide en pâte à modeler</p> <p>Jade : Masque de pharaon & collier Égyptien</p> <p>Élodie : Pharaon en pâte à sel</p>	<p>Jade : Accessoire thème robot</p> <p>Élodie : Bandeau de Ninja & Shuriken</p>	<p>Activité collective : création du zéolacheurs</p> <p>Morgane : Créa ton éventail japonais & jardin zen en sable magique</p>	<p>Activité collective : création du br-laser</p> <p>Morgane : Entraînement au JO avec course, tir à l'arc, saut...</p> <p>Jade & Élodie, Claire : Parcours sportif</p>
MATIN	<p>Concours de chant / danse / instrument de musique</p> <p>La mâtéidécion des Archéologues</p>		<p>Les robots contre-attaquent !!!!!</p>	<p>Les Totally Spies aux Jeux Olympiques</p>
APRÈS-MIDI	<p>Jeux Spies!</p> <p>JOUR FÉRIÉ</p>		<p>Jeux Spies!</p>	<p>Jeux Spies!</p>

AVATAR + 6 ans				
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<p>Espace libre : les enfants auront 40 minutes pour trouver les quêtes secondaires des animateurs pour obtenir des bonus lors des grands de la journée</p>				
<p>Grand jeu : "Chante pour les plantes" jeu musical</p>	<p>Grand jeu : "En Langue de Na'vi" à la recherche des minéraux</p>		<p>Grand jeu : "Quand la terre s'incline" jeu à l'arc</p>	<p>Grand jeu : "En montagne se réveille" jeu à l'arc</p>
MATIN	<p>JOUR FÉRIÉ</p>			
<p>Grand jeu : "Gaussens Pandore" jeu coopératif</p>	<p>Grand jeu : "En plein dans le 1000" épreuve sportive</p> <p>EN PLEIN DANS LE MILIEU</p>		<p>Grand jeu : "A la recherche des animaux" course d'orientation</p>	<p>Grand jeu : "Et des Gaussens" jeu à l'arc</p>
APRÈS-MIDI				

Vice Versa - 6				
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<p>Jeu de la joie</p>	<p>Jeu de dégoût</p>	<p>Jeu de la colère</p>	<p>Jeu de la peur</p>	<p>Grand jeu des émotions</p>
MATIN				
<p>Élodie (MS) : Histoire du filmation de la joie</p> <p>Morgane (PS) : Contribution du personnage à l'histoire / Fabrication sur pâte à modeler des émotions</p> <p>Jade (SS) : Préparation des émotions</p> <p>Safarah (MS) : Mise en scène de la joie à l'orientation de la joie</p> <p>Stevane (PS) : Jeu sur les émotions</p>	<p>Élodie (MS) : Fabrication d'une roue des émotions</p> <p>Morgane (PS) : Contribution du personnage à l'histoire / Préparation de la colère</p> <p>Jade (SS) : Préparation des émotions</p> <p>Safarah (MS) : Mise en scène de la colère à l'orientation de la colère</p> <p>Stevane (PS) : Histoire de la colère</p>	<p>Élodie (MS) : Jeu de carte des émotions</p> <p>Morgane (PS) : Contribution du personnage à l'histoire / Préparation de la peur</p> <p>Jade (SS) : Préparation des émotions</p> <p>Safarah (MS) : Mise en scène de la peur à l'orientation de la peur</p> <p>Stevane (PS) : Histoire de la peur</p>	<p>Élodie (MS) : Jeu de jeu des émotions</p> <p>Morgane (PS) : Contribution du personnage à l'histoire / Préparation de la tristesse</p> <p>Jade (SS) : Préparation des émotions</p> <p>Safarah (MS) : Mise en scène de la tristesse à l'orientation de la tristesse</p> <p>Stevane (PS) : Histoire de la tristesse</p>	<p>Élodie (MS) : Histoire de la joie</p> <p>Morgane (PS) : Contribution du personnage à l'histoire / Préparation de la joie</p> <p>Jade (SS) : Préparation des émotions</p> <p>Safarah (MS) : Mise en scène de la joie à l'orientation de la joie</p> <p>Stevane (PS) : Histoire de la joie</p>
APRÈS-MIDI				

Disney Pixar + 6 ans				
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<p>Océane : Histoire de la joie</p> <p>Mélanie A : Réaliser la 1ère Vincent : Lancer comme l'étoile</p> <p>Yanis : Histoire de la plénitude</p>	<p>Océane : Fabrication Totem</p> <p>Mélanie A : Création d'un vase</p> <p>Rhéné : Courir comme Hercule</p> <p>Yanis : La diva du salon</p>	<p>Océane : Cadre indien</p> <p>Mélanie A : Ovale kit d'agitation</p> <p>Vincent : Sauter comme Hercules</p> <p>Yanis : Le grand ralliement</p>	<p>Océane : Création de jeu arc</p> <p>Mélanie A : Jeu sportif</p> <p>Vincent : Sauter comme l'étoile</p> <p>Yanis : L'art de la course</p>	<p>Océane : Sauter vite l'air</p> <p>Mélanie A : Créer du bouillie</p> <p>Vincent : Chasse comme l'étoile</p> <p>Yanis : Le triage des Hercules</p>
MATIN				
<p>Grand jeu course</p>	<p>Le héros d'Hercule</p>	<p>Le héros de Hercules</p>	<p>Le héros de Hercules</p>	<p>Le héros de Hercules</p>
APRÈS-MIDI				

L'évaluation

L'évaluation permet de mesurer la qualité du travail engagé auprès du public et de rester en lien avec le projet pédagogique.

Cela permet de savoir :

- Si l'enfant est satisfait de ses vacances et des activités proposées
- Si les parents souhaitent réinscrire leurs enfants
- Si les activités prévues ont été réalisées dans leur ensemble
- Si les objectifs sont atteints
- Si des changements sont à faire sur l'organisation en général

Des bilans découlent de ces évaluations permettant d'évaluer la pertinence des projets menés.

GRILLE D'EVALUATION DES VACANCES

INTITULES	-	-	+	+	COMMENTAIRES
	-	-	+	+	
Le projet pédagogique					
Respect et mise en application du projet pédagogique ?					
Les objectifs sont-ils atteints ?					
Une évaluation qualitative et quantitative a été réalisée ?					
Appropriation par l'équipe pédagogique ?					
Le budget					
Respect du budget prévisionnel ?					
Suivi hebdomadaire ?					
Gestion des dépenses (imprévues) ?					
Le public					
Activités et sorties adaptées ?					
Participation dans la programmation ?					
Prise en compte des remarques ?					
L'équipe					
Respect des horaires ?					
Préparation et application du programme ?					
Prise en compte des demandes des jeunes et des parents ?					
Force de propositions ?					
Relation entre animateurs ?					
Relation avec la direction ?					
Relation avec les jeunes ?					
Les animations / Les sorties					
La préparation ?					
Les modes de transports ?					
La qualité des intervenants ?					
L'intérêt du public ?					
Les relations extérieures					
Relations avec les parents ?					
Relations avec les partenaires ?					

GRILLE EVALUATION ANIMATEUR

INTITULES	-	-	+	+	COMMENTAIRES
	-			+	
Activités					
Préparer, organiser					
Ce que j'ai réalisé ou mené ?					
Ce qui a fonctionné ?					
Ai-je rencontré des problèmes ?					
Gestion du temps					
Vocabulaire adapté					
Le projet					
Connaissance du projet pédagogique					
Proposition de projets d'activités					
Travaille avec méthodologie					
Le relationnel					
Place au sein de l'équipe d'animation					
Bonne intégration ?					
Participation lors des réunions ?					
Interpelle son équipe, sa direction					
Savoir - faire / Savoir - être					
Respect des horaires					
Capacité d'analyse					
Gère son rythme					
Sait passer le relais					
Sécurité					
Assure la sécurité physique, affective et morale ?					
Connaissance des règles et consigne					
Sait prodiguer les premiers soins					
Gestion des conflits					
Connaissances des caractéristiques du public					
Tenue correcte appropriée à l'accueil de l'enfant					

GRILLE EVALUATION DIRECTION

INTITULES	-	-	+	+	COMMENTAIRES
	-			+	
Le projet pédagogique					
Conception, conduite et évaluation du projet pédagogique ?					
Atteintes des objectifs ?					
Connaissance de la législation DDRJSCS en matière d'accueil de mineurs ?					
Sécurité / santé / hygiène					
Assure la sécurité physique, morale et affective des enfants et des adultes ?					
Anticipation des risques éventuels ?					
Assure les soins et le suivi du cahier d'infirmierie ?					
Mesure d'urgence en cas d'accident ?					
L'accompagnement de l'équipe pédagogique					
Réunions régulières ?					
Evaluations individuelles ?					
Mise en place d'outils ?					
Les relations extérieures					
Relations coordinateur/direction ?					
Préparation - bilan avec les partenaires et/ou prestataires ?					
Savoir - faire					
Qualité rédactionnelle ?					
Recrutement des animateurs ?					
Gestion budgétaire ?					
Savoir - être					
Organisé et méthodique ?					
Disponible et à l'écoute ?					
Se positionne comme référent ?					