

PROJET PEDAGOGIQUE

ALSH COLPO

2025-2026



SOMMAIRE

I – La présentation de l’association.....	2
II – Le projet éducatif de l’UFCV.....	2
III – Présentation du Centre	3
1 – La structure	3
2- La place de l’Enfant	4
3 - Les familles	4
IV - L’équipe pédagogique	5
1 – La coordination	5
2 - La direction	5
3 - La direction adjointe (principalement l’été)	6
4- L’équipe d’animation.....	6
5- Le personnel de service	6
IV – Les objectifs éducatifs et pédagogiques	7
1 - Les objectifs éducatifs du PEDT	7
2- Les objectifs pédagogiques de l’ALSH	7
Les objectifs pédagogiques de l’accueil de loisirs découlent du Projet Educatif de l’UFCV et du PEDT.	7
3 - Les activités	7
V – Fonctionnement	9
1 - Accueil périscolaire (matin et soir les jours d’école)	9
2 – Mercredis et vacances	9
➤ L’accueil et le départ.....	9
➤ Les repas	10
➤ Le temps calme	10
➤ Les mini-camps	10
3 - Une journée type à l’ALSH de Colpo.....	11
VI. L’évaluation	12
1 - L’évaluation interne.....	12
2 - L’évaluation avec la mairie de COLPO	12
VII. Annexes	13
Fiche Action n°1 : Le Temps d’accueil du matin (ou du midi) : Arrivées	14
Fiche Action n°2 : Places de l’enfant et de l’équipe dans la journée	15
Fiche Action n°3 : Le temps d’accueil du soir (ou du midi) : Départs	16
Fiche Action n°4 : Le temps du repas.....	17
Fiche Action n°5 : Journée type 3/5 ans.....	18
Fiche Action n°6 : Favoriser l’égalité filles/garçons.....	20
Fiche Action n°7 : Temps Calme Wakaïs : Favoriser la cohésion et la tolérance.....	22
Fiche Action n°8 : Animer des projets d’enfant	26
Fiche Action n°9 : Journée type périscolaire	27
Fiche Action n°10 : Le Jeu Libre	31
Fiche Action n°11 : Projet 9-11 ans.....	32

I – La présentation de l’association

L’UFCV : Union Française des Centres de Vacances est née en 1907 (d’abord sous le nom d’Union Parisienne des Centres de Vacances). Dès 1946, la formation est au cœur de son action. A partir de 1976, l’association diversifie ses actions afin de répondre aux besoins sociaux. Depuis 2003, l’UFCV a un projet partagé qui s’adapte aux transformations et aux enjeux de la société.

L’engagement, l’éducation, la solidarité et la transition écologique sont les valeurs principales de l’association.

L’engagement est au cœur du projet de l’Ufcv. Au-delà d’une ressource fondamentale pour l’association, il est une préoccupation de tous les jours pour que chaque personne puisse agir au sein de la société. L’engagement doit devenir naturel pour être au service d’une société solidaire et de l’épanouissement personnel.

L’éducation fait partie des fondements de l’intervention de l’Ufcv. Par le vivre ensemble, la transmission de savoirs, le partage de connaissances et d’expériences, la découverte, les actions que nous portons visent un accompagnement à la progression personnelle. Pour l’Ufcv, éduquer c’est avant tout permettre à chacun de prendre le chemin d’une réussite !

À travers ses actions, l’Ufcv réaffirme son rôle et son implication dans la construction d’une société solidaire, inclusive et émancipatrice. Envisageant son action de manière universelle, l’Ufcv attache une attention particulière aux personnes fragilisées, tout comme aux besoins sociaux émergents où pour lesquels il n’existe pas de réponse.

Les questions environnementales s’imposent désormais comme l’affaire de tous. Comme le rappelle l’Agenda 2030 et ses 17 objectifs de développement durable, être au service des personnes implique également d’être au service de la planète, ainsi que de la prospérité, de la paix et des partenariats. C’est pourquoi, dans un souci d’équilibre, l’Ufcv souhaite dès à présent replacer la planète au cœur de son fonctionnement.

L’UFCV intervient sur la commune de Colpo dans le cadre d’une Délégation de Service Public jusqu’au 31 décembre 2024.

II – Le projet éducatif de l’UFCV

Les valeurs éducatives de l’UFCV :

- ✓ Vers une société de l’engagement
- ✓ Vers une société éducative
- ✓ Vers une société solidaire
- ✓ Vers une transition écologique

Cf. Projet Associatif de l’UFCV

III – Présentation du Centre

L'Accueil de Loisirs Sans Hébergement a une capacité d'accueil de :

- Accueil périscolaire :
 - o matin et soir : 30 enfants de 3 à 5 ans et 50 enfants de 6 à 11 ans, soit jusqu'à 80 enfants
 - o mercredis : 24 enfants de 3 à 5 ans et de 30 enfants de 6 à 12 ans, soit 54 enfants

Nous respecterons les normes d'encadrement en vigueur c'est-à-dire :

1 animateur pour 10 enfants de – de 6 ans

1 animateur pour 14 enfants de + de 6 ans.

- Accueil extrascolaire : vacances scolaires :
 - o Petites vacances : 24 enfants de 3 à 5 ans et de 24 enfants de 6 à 12 ans, soit 48 enfants.
 - o Vacances d'été : 30 enfants de 3 à 5 ans et de 36 enfants de 6 à 12 ans, soit 66 enfants.

Nous respecterons les normes d'encadrement en vigueur c'est-à-dire :

1 animateur pour 8 enfants de – de 6 ans

1 animateur pour 12 enfants de + de 6 ans.

1 – La structure

Le lieu principal de l'accueil de loisirs périscolaire et extrascolaire est l'ALSH « Planète Enfants » situé au 37 avenue de la princesse, dans une nouvelle construction.

- En accueil périscolaire :
 - o Les jours d'école, avant et après la classe de 7h à 9h et 16h30 à 19h
 - o Les mercredis de 9h à 17h, avec un accueil péricentre de 7h à 9h et de 17h à 19h
- En accueil extrascolaire : vacances de 9h à 17h, avec accueil péricentre de 7h à 9h et de 17h à 19h

Nous disposons ainsi à l'ALSH :

- ✓ D'un petit hall d'accueil
- ✓ D'un vestiaire des maternels
- ✓ D'un bureau de direction et coordination
- ✓ D'une grande salle d'activités pour les maternels, pouvant se séparer en 2 espaces
- ✓ D'une grande salle d'activités pour les élémentaires, pouvant se séparer en 2 espaces
- ✓ D'une salle de sieste pouvant aussi servir de salle de motricité
- ✓ D'un local de rangement pour le matériel (accès par l'extérieur)
- ✓ D'une salle de pause pour le personnel servant aussi de stockage (goûters, pharmacie...) avec un sanitaire adulte accessible PMR
- ✓ De sanitaires pour filles (maternels et élémentaires ; + douche)
- ✓ De sanitaires pour garçons (maternels et élémentaires)
- ✓ D'un espace pour que les enfants puissent jouer en extérieur
- ✓ D'un local ménage (matériel, machines)
- ✓ D'un local poubelles donnant sur l'extérieur
- ✓ D'un petit local technique (câblage électrique et informatique)

La restauration se fait dans le restaurant scolaire. Les aliments sont livrés par la société Armonys et les repas sont préparés sur place par un cuisinier.

2- La place de l'Enfant

L'enfant doit être acteur de ses loisirs. Son choix sera pris en compte pour le choix des activités.

De la conception des programmes à la mise en œuvre des activités, les besoins et les envies des enfants seront pris en compte.

Pour cela, les mercredis après-midi et vacances, le programme d'activités sera élaboré par les enfants avec l'aide de l'équipe d'animation. Afin de rendre les activités ludiques, une règle fun est associée à l'activité.

D'autres outils pourront être mis en place afin de recueillir l'avis des enfants :

- Des temps de régulation seront proposés à la demande d'un ou plusieurs enfants ou d'un adulte.
Dans cette instance les adultes et les enfants auront la même place, il faudra définir un meneur de ce temps et mettre en place un bâton de parole afin de faciliter l'expression de chacun.
- Boîtes à idées...

3 - Les familles

Elles occupent une place importante dans le fonctionnement. Il est primordial de prendre en compte leurs besoins. L'équipe pédagogique se doit d'être à l'écoute de celles-ci afin de répondre au mieux à leurs attentes (en fonction des objectifs pédagogiques). Des représentantes de parents font parties du comité de pilotage du PEDT. Des ateliers parents/ enfants, des temps de convivialité seront organisés en période de vacances.

IV - L'équipe pédagogique

1 – La coordination

Elle réalise un diagnostic de territoire régulier afin d'analyser les besoins et les ressources. Elle est l'animatrice du Projet Educatif De Territoire renouvelable tous les 3 ans. Elle coordonne les différents services et équipes enfance-jeunesse de la commune (ALSH, Espace Jeunes...). Elle coordonne les projets pédagogiques en lien avec le PEDT (projet égalité filles-garçons, nutrition, éducation au numérique, sensibilisation aux handicaps...). Avec la direction, elle veille à ce que la réglementation soit respectée et à la mise en place des protocoles. La coordinatrice est le lien principal du service pour les élus et les différents partenaires (CAF...). Elle fait le lien avec la direction régionale de l'UFCV.

2 - La direction

Elle est garante de l'application du projet éducatif et de la mise en œuvre du projet pédagogique vis-à-vis de l'association UFCV et de la mairie de COLPO.

Elle est garante de la sécurité physique, morale et affective des enfants accueillis ainsi que du bon fonctionnement de la globalité du centre.

Elle a la responsabilité de la gestion administrative, financière et de l'équipe de l'accueil de loisirs. Elle a également un rôle de formatrice.

Enfin elle est chargée de mettre en place un réseau avec les partenaires locaux et institutionnels.

Concernant la restauration, la directrice devra contrôler la mise en place et le suivi des PAI (Protocole d'Accueil Individualisé) pour les enfants ayant des allergies alimentaires.

Elle est responsable de l'hygiène dans les locaux de l'accueil de loisirs et pourra contrôler le respect des protocoles.

Enfin, elle sera chargée de la gestion des stocks et des achats du matériel pédagogique.

La partie administrative reste à la charge de la directrice, elle devra donc avoir en sa possession tous les documents nécessaires au fonctionnement de l'accueil. L'ensemble de ces pièces sera centralisé dans son bureau. En cas de problème avec un enfant, l'animateur.trice devra en avertir la directrice afin de prévenir les familles si besoin.

La coordinatrice, la directrice et/ou son adjoint seront présents sur les temps d'accueil afin de répondre aux besoins des parents. Des moments de bilans quotidiens avec les équipes permettront de s'assurer que la prochaine journée est prête.

La directrice doit être joignable en cas d'absence ponctuelle (achats, réunions...).

En l'absence de la directrice ou son adjoint, la direction est prise en charge par la coordinatrice.

3 - La direction adjointe (principalement l'été)

La direction adjointe prend en charge les missions de la directrice lors de ses absences.

Elle coordonne les activités entre les différents groupes.

Elle est le lien entre l'équipe d'animation et la directrice.

Elle pourra également jouer son rôle d'animatrice.

Elle est la référente des séjours.

4- L'équipe d'animation

Elle met en œuvre le projet pédagogique.

Elle doit être motivée, dynamique et en toutes circonstances se sentir pleinement responsable à l'égard des enfants et des familles.

Chacun.e doit assurer cette responsabilité sans jamais oublier qu'il-elle fait partie d'une équipe éducative. En contact permanent avec les enfants, il-elle doit veiller à sa tenue, son langage et son comportement.

Tout temps de la vie quotidienne est un temps de travail à part entière.

L'équipe ne peut se contenter d'animer, elle est aussi garante du bon déroulement des différents moments de la vie quotidienne.

L'équipe doit prévoir des activités éducatives adaptées qui permettent aux enfants de s'enrichir en fonction de ses propres compétences, possibilités et de l'intérêt du milieu naturel.

Les animateurs-trices sont force de propositions, actifs et actives tout au long de la journée et en réunion.

Un animateur.trice référent.e sera mis en place sur chaque groupe afin de faciliter la communication et de répartir certaines responsabilités.

L'animateur.trice doit utiliser toutes les ressources du centre. L'équipe de direction est à sa disposition pour aider, conseiller, soutenir. Les réunions sont aussi des temps d'échanges importants.

5- Le personnel de service

La municipalité fait appel à une entreprise pour effectuer le ménage des locaux. Les besoins sont évalués avec la personne responsable du personnel à la mairie.

IV – Les objectifs éducatifs et pédagogiques

1 - Les objectifs éducatifs du PEDT

- Favoriser le Bien-Être des enfants
- Favoriser le Vivre Ensemble
- Développer l'Eco-citoyenneté
- Développer la démarche de Co-Education
- Permettre aux enfants d'être Acteurs et Actrices de leurs apprentissages
- Favoriser l'Ouverture sur le Monde, vers l'autre ; Encourager la Solidarité
- Sensibiliser aux divers risques

2- Les objectifs pédagogiques de l'ALSH

Les objectifs pédagogiques de l'accueil de loisirs découlent du Projet Educatif de l'UFCV et du PEDT.

Favoriser et développer l'expression :

Estime de soi, bien-être et connaissance de son environnement et des autres.

Humeur du jour, ciné débat, cycle rugby, jeux de connaissance, jeu de piste à l'ALSH, jeux sur les compétences psycho-sociales...

Permettre aux enfants de disposer de leur temps de loisirs :

Elaboration du programme d'activités par les enfants durant les vacances et les mercredis après-midi, ainsi que des règles de vie communes.

Créer des liens et de l'estime de soi :

Grands jeux et activités communes (3-11 ans), projet « Boîtes solidaires », Grand jeu Intercentres, jeux sur les compétences psycho-sociales...

Susciter l'envie de découvrir en développant la créativité et l'imaginaire :

Créations de personnages imaginaires qui fédèrent autour d'une histoire commune. Activités manuelles, expression corporelle, sports, jeux musicaux...

3 - Les activités

Afin d'adapter les activités à l'âge des enfants, 3 groupes sont constitués au sein de l'ALSH :

- 3/5 ans : Les Tagadas
- 6/8 ans : Les Wakaïs
- 9/11 ans : Les Buzz

a. En accueil périscolaire :

- Matin/soir
- Mercredis

Les activités du matin et du soir ont pour objet de permettre le jeu individuel ou collectif. Les animateur.trices encouragent le jeu, satisfont ou stimulent la curiosité des enfants.

Le matin : elles permettent à chacun de se réveiller à son rythme dans le respect du rythme des autres.
Le soir : elles permettent d'évacuer les tensions accumulées dans la journée. Un temps de calme permet de faire les devoirs.

Les mercredis, différentes activités sont proposées selon les tranches d'âge :

- par les animateurs.trices le matin
- par les enfants l'après-midi

Les activités sont abordées de manière ludique afin de favoriser l'apprentissage, la croissance et l'épanouissement de l'enfant.

b. En accueil extrascolaire : vacances :

Le programme d'activités est élaboré le lundi matin par les enfants. Les animateurs.trices animent ce temps de manière à faire émerger les projets des enfants. Ils.elles les accompagnent dans la réalisation de ceux-ci et proposent des projets dont les enfants peuvent se saisir.

Une ou deux thématiques sont développées afin de mettre en place un imaginaire en lien avec les périodes : Halloween, Noël...etc.

Au cours d'une après-midi, d'une journée, d'une semaine, les activités doivent être variées (sportives, manuelles, culinaires, expression..., d'intérieur, d'extérieur...).

La notion de projet est importante dans le but d'éviter le « consumérisme », ce sont bien des projets d'animations avec des objectifs pédagogiques et des intérêts éducatifs et non des activités afin d'occuper les enfants.

L'enfant a le choix de l'activité dans la mesure du possible et du collectif. L'activité n'est pas obligatoire, néanmoins, l'animateur.trice doit être capable de motiver les enfants. Ceux qui ne veulent pas pratiquer l'activité doivent respecter le temps d'activité des autres enfants.

V – Fonctionnement

1 - Accueil périscolaire (matin et soir les jours d'école)

Le site d'accueil principal est l'accueil de loisirs « Planète Enfants » situé au 37 avenue de la princesse.

La journée est décomposée en 2 temps pour le périscolaire :

- Un temps d'accueil du matin, avant l'école de 7h00 à 9h00.
- Un temps d'accueil du soir, après l'école de 16h30 à 19h.

A partir de 7h, les enfants arrivent de façon échelonnée. L'accueil du matin est un temps de transition entre le réveil à la maison et le début du travail scolaire à l'école. Les enfants peuvent pratiquer des activités calmes : lecture, dessin, échanges entre enfants et avec les adultes, jeux de construction, jeux d'imitation (cuisine, pouponnage...), jeux de société...

A 8h30, tous les enfants sont arrivés et se préparent avec l'équipe pour se rendre à l'école à pied.

A 16h45, les enfants sont accompagnés par l'équipe d'animation à pied à l'ALSH.

Un goûter est servi à tous les enfants qui participent au rangement et au nettoyage.

A partir de 17h, les parents récupèrent leurs enfants de manière échelonnée.

Jusqu'à 17h30 un temps plus calme (pas de baby-foot ni de ping-pong) est proposé afin que les enfants puissent faire leurs devoirs.

A partir de 17h30, ils ont le choix des activités : en intérieur et/ou en extérieur selon la météo : jeux de société, jeux de construction, dessin, lecture, ping-pong, baby-foot, jeux de ballon, jeux créatifs avec la malle récré.

2 – Mercredis et vacances

1 site d'accueil :

- L'ALSH au 37 avenue de la princesse

La journée est décomposée en 2 temps :

- Un temps d'accueil de 7h00 à 9h00 et de 17h00 à 19h00
- Un temps d'accueil de loisirs de 9h00 à 17h00.

➤ L'accueil et le départ

Les temps d'accueil péricentre sont des moments très importants de la journée car nous rencontrons les parents, nous devons être à l'écoute de ceux-ci. C'est un moment de séparation avec les parents (ou de retrouvailles). La vigilance de l'équipe est très importante entre les allers et venues des parents et des enfants déjà arrivés ou attendant leurs parents. Chaque membre de l'équipe doit trouver sa place entre accueillir, proposer des activités, répondre aux demandes des enfants et les laisser jouer tout seul. Chaque accueil devra être personnalisé.

➤ Les repas

Objectifs :

- Permettre aux enfants de s'alimenter correctement et de découvrir de nouveaux goûts
- Favoriser la convivialité.

Déroulement :

L'équipe d'animation est présente auprès des enfants. Les enfants goûtent à tout. Les adultes s'assurent qu'ils mangent correctement et régulent les déplacements dans la salle à manger.

Les mercredis, un membre de l'équipe mange sur chacune des tables. Durant les vacances, l'équipe ne mange pas systématiquement avec les enfants mais elle est présente auprès d'eux par roulement

Le repas est un temps important, un temps d'échanges qui nous permet de savoir comment se sentent les enfants.

➤ Le temps calme

Objectifs :

- Permettre aux enfants de se reposer.
- Permettre aux enfants d'écouter des histoires, de la musique, de lire.
- Permettre le repos, la convivialité et les échanges pour ceux qui ne dorment pas

Déroulement :

Un temps de sieste est proposé aux Très Petites Sections, Petites Sections et Moyennes Sections encadré par un.e animateur.trice. Il est important de demander aux parents le matin si l'enfant fait habituellement la sieste. Cf. Protocole Sieste

Le réveil se fera de manière échelonnée en fonction du rythme de chacun.

De la Grande Section au CM2, l'équipe est présente pour permettre une relation de groupe et favoriser le calme et la relaxation. Le temps calme est un temps animé.

➤ Les mini-camps

Les mini-camps permettent aux enfants de vivre des moments conviviaux et de partage, ils favorisent une plus grande autonomie ainsi qu'un rythme de vie adapté. En effet les contraintes horaires sont moindres comme les repas par exemple, adaptés en fonction des activités et au rythme de vie de « vacances ».

Les mini-camps permettent une prise en compte globale de la vie quotidienne contrairement à une journée d'accueil de loisirs traditionnelle.

Ils permettent aussi de découvrir un autre environnement et de permettre au groupe une plus grande autonomie, faire les courses, faire un menu, la vaisselle, monter des tentes, participer à tous les moments de la vie quotidienne.

Ils sont également souvent l'occasion de permettre aux enfants de vivre des expériences nouvelles et de pratiquer des activités inédites (nuits sous tentes, activités nautiques...).

3 - Une journée type à l'ALSH de Colpo

Mercredis et Vacances

7h00-9h00 : Accueil des enfants. L'équipe d'animation est répartie entre la salle des maternels et celle des élémentaires. Les enfants jouent à des jeux calmes.

9h25 : Rangement

9h30 : Les enfants se réunissent avec leur équipe d'animation pour rappeler les règles, le thème de la période, proposer et choisir leurs activités. L'équipe invite les enfants à prendre la parole en exprimant leur humeur du jour.

9h45-11h15 : **Temps d'Activités**, suivi d'un temps d'échanges avec les enfants. Les activités sont en cohérence avec les objectifs du PEDT et du projet pédagogique. Ces activités sont préparées en avance en fonction du thème de la période. Une à 3 activités peuvent être proposées pour tous, au choix ou par roulement.

11h15 : Rangement suivi d'un temps libre

11h45 : Rituel rangement, passage aux sanitaires, accueil et départ.

11h55 : les enfants ne mangeant pas à la cantine peuvent être récupérés par leurs parents à l'ALSH.

12h-13h 15: Repas au restaurant scolaire pour les 3-5 ans et les 6-12 ans.

Départs et arrivées possibles à 11h55, puis entre 13h15 et 13h30

Tagadas : 13h15 :

Les TPS/PS/MS vont faire un temps de repos dans la salle de sieste avec un.e animateur.trice. Ils sont endormis avec une histoire ou une musique douce par exemple. Leur réveil se fait de façon échelonnée selon leurs besoins entre 14h30 et 15h45.

Aux beaux jours, les GS profitent de l'extérieur avec les wakaïs jusqu'à 13h45.

GS et Wakaïs : 13h15 à 13h45 :

Les enfants sont en jeux « libres », de préférence à l'extérieur.

GS et Wakaïs : 13h45-14h15 :

L'équipe d'animation propose un **temps calme** aux enfants. Ce temps permet de se reposer après la restauration et les jeux en extérieur. Il permet un retour au calme avant les activités.

14h30 jusqu'à 15h45 : **Temps d'Activités**, suivi d'un temps de bilan avec les enfants. Les activités sont en cohérence avec les objectifs du PEDT et du projet pédagogique. Les enfants proposent des idées d'activités qu'ils souhaitent mettre en place. L'équipe coordonne et facilite la mise en place de celles-ci.

15h45 : Rituel rangement et passage aux sanitaires

16h00 : Goûter équilibré, où les enfants participent au rangement et au nettoyage. Ce temps est aussi un temps d'échanges avec les enfants.

17h00 à 19h00 : Départ des enfants de façon échelonnée. Des jeux sont mis à disposition des enfants, l'équipe d'animation est à leurs côtés.

Des temps de régulation se font au cours de la semaine entre les membres de l'équipe et la directrice. A la fin de chaque période une évaluation de la mise en œuvre du projet pédagogique sera faite.

VI. L'évaluation

1 - L'évaluation interne

Les réunions d'équipe sont des outils permettant d'évaluer et de vérifier la cohérence entre les objectifs du projet pédagogique et leur mise en œuvre. Elle permet également de réajuster notre action.

Des rencontres individuelles avec des outils d'autoévaluation seront proposées régulièrement afin de faire le point sur l'évolution de chacun.e dans son rôle d'animateur.trice.

Un questionnaire pourra être mis en place, en direction des familles, afin d'évaluer la pertinence du fonctionnement de l'accueil de loisirs. Cette évaluation pourra permettre d'adapter au mieux celui-ci en fonction des besoins des parents en lien avec les objectifs pédagogiques.

Une réunion quotidienne avec les enfants permet à l'équipe pédagogique d'évaluer le fonctionnement, la mise en place des activités, ainsi que de prendre le ressenti, les envies et les besoins des enfants. Cette réunion se fait après l'accueil du matin, elle permet aussi la présentation de la journée et de l'adapter aux envies des enfants présents.

2 - L'évaluation avec la mairie de COLPO

Afin de faire vivre le PEDT et d'assurer son évaluation, des réunions avec le comité de pilotage seront organisées au moins trois fois par an avec l'ensemble des acteurs.trices éducatifs.

Afin d'assurer une coordination entre les services de l'enfance-jeunesse et la mairie, différentes rencontres seront organisées entre la coordinatrice et l'élue à l'enfance-jeunesse, ainsi qu'avec les principaux responsables en mairie (DGS, DST).

Afin de s'assurer de la cohérence entre le projet proposé et les actions réalisées, des réunions auront lieu entre les représentant.e.s de l'UFCV et la mairie.

VII. Annexes

Fiches Actions

N°1 Le temps d'accueil du matin

N°2 Les différents temps de la vie quotidienne

N°3 Le temps d'accueil du soir

N°4 Le temps du repas

N°5 Journée type des 3/5 ans

N°6 Favoriser l'égalité entre les filles et les garçons

N°7 Temps calme wakaïs

N°8 Animer des Projets d'enfants

N°9 Journée Type Périscolaire - Protocoles

N°10 Le Jeu Libre

Fiche Action n°1 : Le Temps d'accueil du matin (ou du midi) : Arrivées

1- PLACE DE L'ENFANT / DU PARENT :

L'enfant arrive à l'Accueil de Loisirs accompagné de son parent. Qu'il soit nouveau ou qu'il ait déjà fréquenté l'Accueil de Loisirs, il est important d'accueillir l'enfant pour le rassurer, particulièrement avec les plus jeunes.

En effet, entre 3 et 5 ans, l'enfant est en constante découverte de son milieu environnant et venir à l'Accueil de Loisirs, où différents enfants sont accueillis en même temps, peut être angoissant pour lui.

L'enfant (comme le parent) a besoin d'être rassuré et qu'on lui montre qu'on est là pour s'occuper de lui afin qu'il passe une bonne journée.

2- PLACE DE L'ANIMATEUR-TRICE :

Un.e animateur.trice à l'entrée de la salle. Son rôle :

> **Se présenter** : dire qui on est permet au parent d'être rassuré. Accueillir chaque enfant par son prénom. Il est important d'individualiser chaque accueil.

> **Rassurer** : rassurer l'enfant, car il peut être perdu en arrivant à l'accueil de loisirs. Il peut s'agir d'une première expérience dans un accueil de loisirs. Il convient de lui montrer qu'on est là pour lui, pour son bien être. Il est possible de se positionner à sa hauteur quand on lui parle.

> **Orienter** : présenter les différents lieux : sanitaires, salle d'activité, etc... pour aider l'enfant à se repérer dans l'espace. Montrer que nous sommes là pour le guider tout au long de la journée. Un enfant de 3/5 ans a besoin de **repères** spatiaux. Présenter également les différents temps de la journée pour rassurer l'enfant et l'aider à se repérer sur le temps qu'il va passer à l'ALSH.

> **Accompagner l'enfant pendant les jeux** : s'il en a besoin ou le laisser seul, échanger avec lui, être à son écoute, le présenter aux autres enfants, à l'équipe s'il s'agit de ses premiers jours...

3- MOYENS D'ACTION:

- . La direction chargée de noter l'arrivée des enfants sur la tablette.
- . Mettre en place les coins jeux et les salles pour les enfants.
- . Accompagner / le présenter aux autres enfants / laisser seul l'enfant s'il le souhaite.

Afin de permettre une mise en activité en douceur, il est important que des espaces d'activités dans la salle soient aménagés, permettant de créer des repères visuels en montrant le champ des possibles. On pourra alors mettre des légos, créer un coin kaplas, proposer des voitures et un peu de dinette, installer un coin calme avec des livres et des canapés. Mettre une musique calme d'accueil. Les enfants ont également accès à des ateliers autonomes composés de fiches lui permettant de progresser seul et à son rythme.

Fiche Action n°2 : Places de l'enfant et de l'équipe dans la journée

1- PLACE DE L'ENFANT:

Toute la journée à l'Accueil de Loisirs, plusieurs temps informels dans la vie quotidienne : toilettes, sieste, habillage, goûter, etc...

L'enfant n'a pas forcément conscience de ce qu'il faut pour son bien être, de ses besoins primaires. L'Accueil de Loisirs est un endroit où il peut avoir des difficultés à se repérer. L'enfant ne sait pas où sont toutes les choses et n'ose pas forcément demander.

2- PLACE DE L'ANIMATEUR.TRICE:

La place de l'animateur.trice sera d'être auprès des enfants et d'apprendre à connaître les enfants individuellement afin de les intégrer sereinement au groupe.

Le rôle de l'animateur.trice est d'être présent.e au maximum pour amener l'enfant à son bien être, à s'épanouir. Il faut être vigilant à ses attentes, exprimées ou non d'ailleurs. C'est à lui de comprendre parfois ce que l'enfant souhaite, surtout pour des enfants âgés de 3 à 5 ans.

Il est de son rôle d'amener l'enfant à prendre conscience de ce qui est le mieux pour lui et de ce dont il est capable de faire seul (aller aux toilettes, s'habiller seul, etc.). Cela rentre dans le cadre de la continuité éducative que nous prônons. Nous sommes les adultes référents auprès des enfants et responsables d'eux pendant qu'ils fréquentent l'Accueil de Loisirs.

3- MOYENS D'ACTION :

> Veiller au passage aux toilettes des enfants. Faire penser aux enfants d'aller aux toilettes avant des moments clés : avant une sortie, un déplacement au restaurant scolaire, la sieste... Néanmoins, chacun a des besoins physiologiques individuels. Il faudra aussi respecter l'intimité de chaque enfant dans des toilettes qui sont collectives.

> Veiller à ce qu'ils mettent leur manteau, cache-cou, casquette, lunettes de soleil... quand il y en a besoin.

> Gérer le goûter : les enfants peuvent participer pour débarrasser leur table, passer le balai. Si le résultat n'est pas toujours « idéal », il a le bénéfice de faire participer les enfants, même à ces temps de vie quotidienne. Grâce à cela, il y aura une valorisation des capacités de l'enfant et cela est un des axes prioritaires du projet pédagogique que nous défendons.

1- PLACE DE L'ENFANT / DU PARENT:

En fin de journée, l'enfant est quelque peu fatigué. Pour peu qu'il se soit levé très tôt, l'amplitude horaire passée à l'Accueil de Loisirs peut être importante. De plus, à 3-5 ans, l'enfant a besoin de retrouver son / ses parent(s).

Du point de vue du parent, venir le soir à l'Accueil de Loisirs peut être déroutant : beaucoup d'enfants, des animateurs ou autres parents, la grandeur des lieux, etc... Tout cela n'aide pas le parent à trouver sa place dans cette organisation. De ce fait, le parent n'ose pas forcément demander comment s'est passée la journée de son enfant, et ne fait très souvent que récupérer son enfant et quitter les lieux.

2- PLACE DE L'ANIMATEUR.TRICE :

Avant toute chose, il est important de dire que le temps d'accueil du soir (c'est-à-dire entre 17h et 19h ou le midi) est aussi partie intégrante du temps d'animation auprès des enfants. Le rôle de l'animateur.trice est donc de continuer à être auprès d'eux. Pour cela, être avec eux dans les salles d'activités, dans les coins des petits jeux ou d'histoires, sur la cour, etc. est primordial.

Pour l'enfant qui reste jusqu'à 19h, il ne doit pas se retrouver sans encadrement, sans activité pendant 2 heures. Si l'encadrement est physique, il est aussi moral. Animer et susciter l'envie de faire, de jouer est important, jusqu'à la fin de la journée. Pourtant, il faut aussi noter que chaque enfant peut se servir de ce temps plus informel pour jouer seul.

En définitive, il faut éviter de tomber dans l'image de la garderie : nous ne sommes pas là que pour rendre service aux parents en gardant leurs enfants mais bien pour continuer notre rôle d'animateur.trice.

Comme nous le notions auparavant, c'est à nous d'aller vers le parent afin de lui donner le meilleur accueil possible : lui parler de son enfant, de la journée de celui-ci, tout simplement discuter, etc...

3- MOYENS D'ACTION :

> Afin de faciliter l'accueil, il est nécessaire d'avoir un.e animateur.trice pour encadrer le départ de chaque enfant.

> Les animateurs.trices seront réparti.e.s en fonction du nombre d'enfants entre les différents espaces ainsi que l'extérieur.

> Savoir orienter le parent vers la personne capable de le renseigner. Par ailleurs, un carnet de transmissions est mis à disposition au bureau afin de transmettre les informations importantes aux parents ou aux animateurs.trices et de permettre une bonne circulation des informations.

1- LA PLACE DE L'ENFANT :

L'heure du repas est entre 12h et 13h15. Pour l'enfant, le temps du repas en collectivité peut être difficile à gérer : bruit, stress, nombre, repas qu'on n'aime pas forcément, etc... Cela lui change du repas qu'il a chez lui.

Un service unique aura lieu durant toutes les périodes (mercredis, vacances).

Les enfants ne sont pas à la cantine scolaire, il faut leur changer cette image, surtout que beaucoup d'entre eux mangent déjà dans cette cantine le reste de l'année. Un repas spécial pourra être organisé par semaine (enfants et équipe déguisés, décoration, repas en lien avec le thème...). Un repas de type buffet préparé avec les enfants pourra aussi être proposé en période estivale.

Le moment du repas est aussi un temps d'apprentissage : se servir et servir les autres, couper sa viande, son poisson, boire, manger proprement, discuter sans crier, débarrasser la table, passer l'éponge... Un seul enfant se levant en même temps par table.

2- LA PLACE DE L'EQUIPE D'ANIMATION :

> Un.e animateur.trice par table si possible les mercredis. Pour les plus timides, c'est un moment qui peut permettre de s'exprimer auprès de l'adulte et prendre confiance.

> Il est important, dans la mesure du possible de leur laisser le choix de la place autour des tables. Ils sont en temps de loisirs et veulent être avec leurs ami.e.s.

> Laisser les enfants se servir eux-mêmes, dans la mesure du possible. Cela amène à l'autonomie et à la responsabilisation de l'enfant.

> Faire goûter les enfants de tout. Nous travaillons également sur l'éducation à la nutrition. Faire goûter les enfants à tout ce qui est proposé est une façon pour nous de les éduquer à la bonne nourriture.

Les enfants doivent essayer avant que l'adulte fasse à sa place (couper la viande, se servir à boire...).

3- MOYENS D'ACTION:

- > Une équipe à l'écoute même pendant le temps de repas
- > Laisser le choix de la table
- > Faire goûter d'un peu de tout (éducation à la nourriture) sans forcer à finir l'assiette
- > Sensibiliser au gaspillage
- > Mettre des couteaux à disposition

Fiche Action n°5 : Journée type 3/5 ans

7h-9h : Accueil Péri-centre à l'ALSH

La directrice vérifie auprès des parents si l'inscription du jour est correcte : journée, repas..., elle peut aussi demander si l'enfant fait la sieste. Elle dirige l'enfant vers les salles.

Tous les enfants doivent être arrivés à 9h15.

9h25 : Rituel rangement et passage aux sanitaires

Entre 7h et 9h30 (selon l'heure d'embauche), les animateurs.trices préparent le matériel nécessaire aux activités.

L'équipe fait le point sur la liste de présence. En cas de sortie d'un groupe de l'ALSH, l'animateur.trice référent.e du groupe fait une copie de la liste et donne le nombre d'enfants et le lieu à la directrice avant de partir.

9h30 : Regroupement :

Les enfants sont regroupés en petits groupes ou au complet, selon les jours.

Les règles de vie sont données :

- *On écoute les consignes des adultes*
- *On ne court pas et on ne crie pas à l'intérieur*
- *On reste dans la salle d'activités (on ne va pas sans un adulte : dans la cuisine, la salle de sieste, à l'extérieur)*
- *On prévient quand on va aux toilettes*
- *On a le droit de ne pas participer aux activités à condition de ne pas gêner le groupe. Selon les enfants et les activités, l'équipe essaye de motiver les enfants, de comprendre leurs éventuelles réticences ou autres envies.*

Un temps de régulation est mis en place pendant lequel les enfants peuvent exprimer leur humeur du jour.

9h45 : Début des activités, par tranches d'âges (3-5 ans ; 6-8 ans ; 9-11 ans) et par groupes.

11h15 : Fin de l'activité, rangement, nettoyage

Proposer aux enfants d'aller aux toilettes

Installation des jeux libres ; jeux en extérieur possibles ...

Consignes à l'extérieur : les enfants ne doivent pas :

- *pas rentrer dans le local de rangement extérieur*
- *pas aller dans l'herbe si elle est trempée*
- *pas rentrer dans le bâtiment sans prévenir s'il n'y a pas d'adulte à l'intérieur*

11h45 : Rassemblement des enfants :

Bilan de la matinée avec les enfants

Passage aux toilettes, selon la saison mettre les manteaux (cache-cous, bonnets, casquettes...).

11h55 : les enfants ne mangeant pas à la cantine peuvent être récupérés par leurs parents à l'ALSH.

Les enfants se rangent par 2, **l'équipe compte les enfants avant de partir à la cantine.**

12h : Arrivée au restaurant des mercredis et des vacances !

L'équipe compte les enfants, un.e animateur.trice par table si possible.

L'équipe remplit le tableau des tâches sur la base du volontariat pour chaque table.

L'équipe incite les enfants à goûter à tous les aliments mais ne les forcent pas à manger.

Les enfants peuvent aller aux toilettes, accompagnés d'un adulte pour les 3-5 ans, pendant le repas si besoin.

Tous les enfants participent au débarrassage : 1 par 1 pour chacune des tables, ils apportent quelque chose sur le chariot

13h15 : Fin du repas

Les 3/5 ans vont prendre leur manteau, se rangent et partent en premier.

Les 6/11 ans vont se ranger par 2 et ils vont ensuite mettre leur manteau en groupe.

Les deux groupes partent séparément ceci dans le but d'éviter un attroupement et une bousculade dans les escaliers de la cantine.

Retour à l'ALSH :

Passage aux sanitaires. **Vérification des listes de présences.** A 13h30, tous les enfants doivent être arrivés.

13h30 : Début du Temps de Sieste/Temps calme :

Les TPS, PS et MS font un temps de sieste accompagnés d'un.e animateur.trice. Après un passage aux sanitaires, les enfants rentrent dans la salle de sieste (avec leur doudou et/ou tétine si besoin). Les enfants seront sollicités pour essayer de faire leur lit. Une lecture ou une musique facilitera leur temps de repos.

Les Grandes Sections iront en temps libre à l'extérieur avec les 6/11 ans ou directement en temps calme dans leur salle, selon les périodes dès 13h15.

14h – 14h30 : Temps calme (lecture, coloriage, jeux calmes à l'intérieur...)

14h30 : Début de l'activité :

Le réveil se fait de manière échelonnée. Les enfants qui ne dorment pas, peuvent rejoindre le groupe pour le début des activités. Les enfants pourront participer aux activités ou jouer librement sans gêner le groupe en activité.

15h45 : Fin de l'activité : Rangement et nettoyage. Bilan de la journée avec les enfants. Sanitaires

16h : Goûter

17h-19h : Accueil péricentre : Début du départ des enfants, l'équipe rend compte de la journée des enfants à la directrice et note dans le cahier de transmissions. Au départ des plus jeunes, vérifier qu'ils ont toutes leurs affaires (manteau, doudou, sac...).

Dans la vie quotidienne :

Favoriser l'égalité dans l'espace

Comment organiser la cour de l'ALSH, pour une répartition équitable des enfants ?

- Les jeux de ballon se font sur l'herbe
- Sur le bitume : Jeux libres ou animés, jeux avec la malle récré
- Sur le circuit : Vélo

Le mardi, les jeux de ballon ne sont pas autorisés afin de favoriser la diversité des jeux en extérieur.

La mise en place de la malle récré avec des objets de récupération est également un outil permettant la réalisation de cet objectif.

Le vendredi l'espace en herbe est réservé aux 3-5 ans, car ils y ont peu accès lorsque les plus grands jouent avec des ballons.

Comment organiser la cour de l'ALSH quand l'herbe n'est pas praticable, pour une répartition équitable des enfants ?

- Sur le terrain marqué au sol : jeux de ballons.
- Sur le circuit : vélo
- Sur le reste de la cour : jeux libres, jeux avec la malle récré

Favoriser l'égalité dans les discussions

- Être vigilant.e à ne pas orienter les enfants vers les jeux ou couleurs en fonction de leur sexe
— Exemple : éviter garçon=lego/fille=dinette ou judo=garçon/danse=fille
- Être vigilant.e à ne pas valoriser uniquement les garçons pour leur force, les filles pour leur beauté
- Être vigilant.e à ne pas prioriser systématiquement :
— Les idées ou envies des garçons pour les activités d'extérieur
— Les idées ou envies des filles sur les activités d'intérieur, manuelles
- Eviter les phrases aux clichés du style :
— « Tu as abîmé ton pantalon ? Ne t'inquiète pas *maman* pourra le recoudre. »
— « Qu'est-ce qu'elle te fait à manger à la maison *maman* ? »

Être attentif/ive à citer toujours les 2 parents.

- Reprendre les enfants et organiser un temps de discussion individuel ou collectif quand des réflexions sexistes sont faites. Ex : « Arrête de pleurer comme une fille » ...

Favoriser l'égalité dans les activités

Comment éviter les clichés dans les activités sportives ?

- Etablir automatiquement une mixité des équipes
- Être vigilant.e à proposer autant aux filles qu'aux garçons de constituer les équipes
- Proposer des activités non stéréotypées telles que les jeux de coopération, cirque, théâtre...

Comment éviter les clichés dans les activités manuelles ?

- Être vigilant.e à proposer une multitude de couleurs et de thèmes et non uniquement le rose et le bleu, les héros et les princesses.
- Dans toute activité proposant de la musique, **attention aux contenus** et à ne pas diffuser des chansons aux contenus sexistes ou discriminants.
- Faire des forums avec les enfants pour connaître leurs envies. Être vigilant.e à la distribution du temps de parole.

Fiche Action n°7 : Temps Calme Wakaïs : Favoriser la cohésion et la tolérance

1) Atelier Le mur du son

- Âge : + 6 ans
- Durée : 3 min à renouveler 5 fois
- Matériel : Petites percussions à main

Objectif(s) : Éviter les obstacles sonores. Percevoir d'où vient le son. Travailler la concentration, l'écoute active et la confiance dans le groupe.

Principe général : Certains enfants sont promeneurs, les autres sont musiciens. Les musiciens sont dispersés dans une vaste pièce et jouent d'un petit instrument à main sans se déplacer : ce sont les arbres de la forêt musique. Les promeneurs ont les yeux bandés et se déplacent librement en évitant soigneusement les musiciens. Comme ils ont les yeux bandés, ils ne peuvent s'orienter qu'à l'oreille pour éviter les arbres sonores. Ils doivent se déplacer ainsi pendant 1 minute. La partie alors prend fin et on change les enfants promeneurs. Les parties se succèdent rapidement. On peut compter les points, transformer ce jeu en concours pour les plus grands.

Conseils pour la mise en œuvre : Le meneur du jeu doit rester vigilant : les enfants musiciens ne doivent pas tendre des pièges sonores aux promeneurs, en jouant trop doucement par exemple, en tendant les bras pour éloigner la source sonore de leur corps, en jouant trop fort dans l'oreille du promeneur (très dangereux !). Il faut orienter le jeu dans un esprit de coopération : les musiciens doivent tout faire pour aider les promeneurs. Si ces derniers ne rencontrent pas d'obstacle, musiciens et promeneurs ont gagné tous ensemble.

Evolutions :

Pour les 6 et 7 ans : Pour les rassurer, car ce n'est pas facile de se déplacer les yeux bandés, l'espace dans lequel les promeneurs circulent est délimité : mettre les enfants musiciens en ronde et les enfants promeneurs au milieu de la ronde. Cela évite de se cogner contre un mur ! Les promeneurs ont toujours une minute pour aller d'un bord à l'autre de ce cercle de feu musical sans jamais toucher, ou se cogner à un enfant musicien. On peut aussi imaginer que les musiciens forment un couloir, rectiligne ou pas, que les promeneurs doivent traverser.

Pour les plus de 8 ans : La consigne évolue vers une petite production sonore : les enfants musiciens jouent uniquement à l'approche d'un promeneur, comme un signal d'alarme, ou bien on demande aux musiciens de jouer plus fort quand le promeneur se rapproche et moins fort quand celui-ci s'éloigne. Avec plusieurs promeneurs, l'effet musical peut être surprenant et mérite souvent d'être enregistré puis écouté mais il faut être attentif aux questions pratiques : avec un seul promeneur dans la ronde, celui-ci ne risque rien / avec deux ou trois promeneurs (au maximum) dans la ronde, le rendu musical est plus intéressant mais le meneur devra rester au milieu de la ronde pour leur éviter de se cogner l'un l'autre.

Variante : “À la recherche du hibou” est une version ludique de cet atelier. Le chercheur a toujours les yeux bandés. Il doit traverser la forêt pour rejoindre son ami le hibou, un enfant placé loin de lui et qui joue de son appau de temps en temps. Les arbres de la forêt sont des enfants qui restent à leur place et qui tiennent tous un instrument (avec un angklung l’effet est bluffant !). Les arbres ne jouent qu’à l’approche du chercheur en se tournant vers lui comme pour lui dire « Je suis là ! Ne me heurte pas ! ». Le chercheur a une minute pour rejoindre le hibou sans s’être cogné dans un arbre. Ce jeu est très amusant. Les rôles changent très rapidement.

2) Atelier Méditation

- ❖ Durée : 30 min
- ❖ Matériel : Tapis ou chaises

Musique :

- YouTube : Méditation guidée pour les enfants, Un cœur tranquille et sage
- YouTube : La grenouille, méditation pour les enfants
- Livre CD- Calme et attentif comme une grenouille, Eline Snel

Objectifs :

Diminuer le stress, l’anxiété. Permettre de se recentrer et de s’apaiser. Acquérir plus d’humanité. Meilleur concentration et ouverture d’esprit. Confiance en soi

Ateliers de pleine conscience qui ont pour objectifs de faire comprendre à l’enfant « ce qui se passe maintenant, en adoptant une attitude d’ouverture et de bienveillance. Etre présent ici, dans l’instant sans juger, sans rejeter ce qui se passe, sans se laisser entrainer par l’agitation du jour. » « **Être dans l’ici et le maintenant** »

Principe :

L’enfant a le choix du lieu où il souhaite se relaxer, assis, allongé ou debout. Les enfants doivent se dispersés dans la pièce.

Conseils pour la mise en œuvre :

L’animateur doit veiller au respect du temps calme donc faire attention où peuvent se placer les enfants.

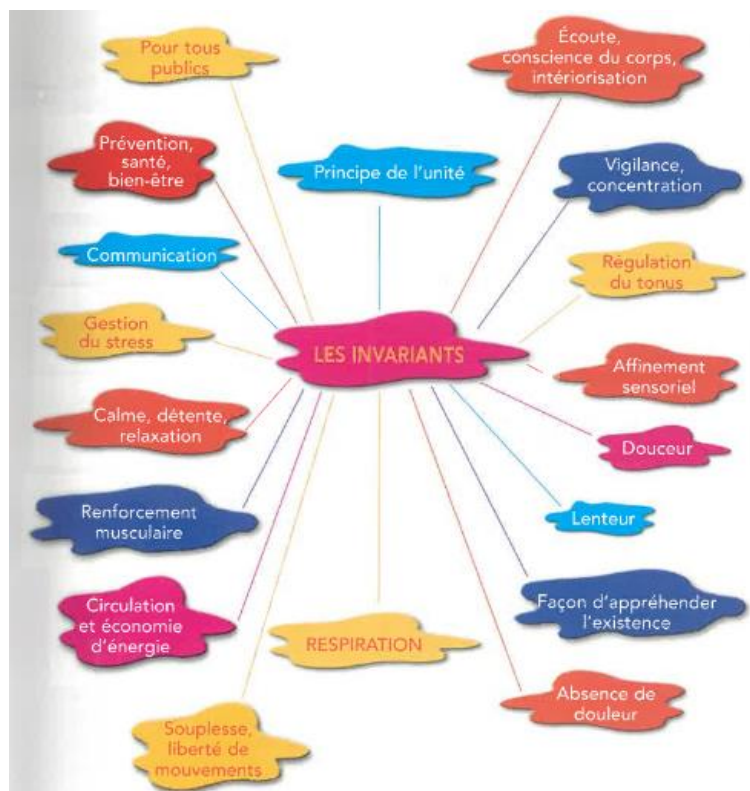
Déroulement séance :

- Expliquer aux enfants le déroulé de cet atelier
- Temps de relaxation
- Echanges avec les enfants sur leur ressenti

3) Atelier : Yoga

- ❖ Durée : Varie selon le type de séance
- ❖ Matériel : Tapis
- ❖ Vidéos :
 - Youtube : 10 minutes de yoga pour enfants | ELLE Yoga
 - Youtube : Chaîne Mini TFO
- ❖ Livres :
 - Stretching et Yoga pour les enfants, Jacques CHOQUE

Objectifs :



Conseils pour la mise en œuvre :

L'animateur est la personne capable pour donner de la vie, de l'entrain au groupe. Il contribue à créer le climat du groupe. Sa place est très importante car c'est lui qui va créer des situations permettant à l'enfant d'expérimenter le réel, de s'y confronter, de s'y adapter, mais aussi d'imaginer, de créer, de concrétiser une idée.

Variante :

Inventer une histoire. Imprimer des cartes avec dessus des postures d'animaux. Après les avoir mélangées, en distribuer aux enfants, une dizaine chacun. Inventer une histoire, seul à 2 ou plusieurs.

4) Atelier Jeu des émotions

- ❖ Durée : 30 min
- ❖ Matériel : Jeux de carte Dixit ou Langage des émotions et des besoins

Objectifs :

- Mieux connaître les émotions et savoir mettre les mots justes pour les exprimer
- S'exprimer sur ses envies, besoins, sur soi-même
- Accepter les émotions sans poser de jugements de valeur
- Développer sa capacité à entendre les émotions et les besoins de l'autre
- Utiliser les images pour s'exprimer

Principe :

Chaque enfant doit choisir une carte selon les consignes données (penser à varier les consignes). Un à un ou par petits groupes, les enfants peuvent s'exprimer s'ils le veulent sur le choix de leur carte.

Conseils pour la mise en œuvre :

L'animateur est la personne capable pour donner de la vie, de l'entrain au groupe. Il contribue à créer le climat du groupe. Sa place est très importante car c'est lui qui va permettre aux enfants de se sentir en confiance pour exprimer leurs émotions. Il doit favoriser l'expression des différents points de vue et veille à contester les remarques discriminatoires.

Rappel du code de vie :

- Chacun parle en « je », en son nom propre pour ne blesser personne et assumer ses dires
- Droit au STOP : si une activité ne me plaît pas, j'ai le droit de ne pas y participer
- Confidentialité : ce qui se vit dans le groupe appartient au groupe

Voir suite des explications dans le jeu de carte du langage des émotions

Fiche Action n°8 : Animer des projets d'enfant

1- LA PLACE DE L'ENFANT :

Lors du temps scolaire, l'enfant suit des consignes et un programme établi. Il n'a que peu de possibilité de choix.

A l'ALSH, nous souhaitons que l'enfant puisse être acteur de ses temps de loisirs en découvrant sa place de citoyen. Avoir pleinement le choix de ses activités tout en ayant conscience de la faisabilité des projets.

2- LA PLACE DE L'EQUIPE D'ANIMATION :

- Elle a pour rôle de faire émerger les idées des enfants de façon ludique
- Elle stimule la créativité des enfants
- Elle définit les moyens d'actions (matériel, météo, lieux, sécurité...)
- Elle est garante de la sécurité et est force de propositions
- Elle s'assure que tous les enfants participent, puissent donner leurs idées

3- MOYENS D'ACTION :

> Récolte d'idées et enrichissement

Lors du regroupement de l'après-midi à 14h30, un jeu est organisé pour récolter les idées d'activités. Il peut être sous forme de quizz (chaque fois qu'une bonne réponse est donnée l'enfant peut donner son idée), de parcours (à chaque passage l'enfant peut donner son idée), de Grand Jeu (à chaque défi réussi l'enfant peut donner son idée), etc...

Il y a 3 catégories de propositions : **une idée d'activité, un lieu, une règle fun.**

Les activités sont enrichies par le lieu et les règles fun, pour faire que les activités ne soient pas banales mais exceptionnelles. **La règle d'or est de s'amuser !**

> Vote

Une fois les idées récoltées elles sont énoncées au groupe par les animateurs. Une discussion s'en suit pour définir 2 activités (1 par animateur.ice), les lieux où elles vont se dérouler et les règles fun.

Les enfants votent ensuite pour l'activité à laquelle ils souhaitent participer.

Des ateliers autonomes peuvent être proposés pour les enfants qui ne trouvent pas leur bonheur dans les activités de l'après-midi (à condition qu'une des activités se déroule à l'ALSH) (cf. fiche n°10 le jeu libre).

> Activité

Lors du déroulement de l'activité, l'animateur.ice peut, en concertation avec les enfants, faire évoluer les règles du jeu afin d'adapter les difficultés, de faire participer tous les enfants.

Protocole Anim Périscolaire NDK

Matin :

Groupe élémentaire NDK : Nathalie

8h30 : Faire l'appel dans la salle. Les enfants vont s'habiller et prendre leurs affaires pour l'école et se rangent dans le couloir au niveau de la porte verte. Vérifier le nombre d'enfants pointés et présents.

Groupe maternelle NDK : Charlène

8h30 : Les enfants vont s'habiller et prendre leurs affaires pour l'école et retournent dans la salle des Tagadas (porte bleue) s'asseoir près de la porte de la cour. Vérifier le pointage (nombre d'enfants pointés et présents).

8h35 : Les élémentaires passent devant la porte (bleue) des Tagadas et prennent un maternel pour aller se ranger (les anims choisissent) devant la porte d'entrée.

8h40 : Départ pour l'école à pied (prendre le chariot le lundi matin).

Soir :

Passer à l'ALSH prendre les listes de présence et un gilet jaune.

Aller à pied à l'école (prendre le chariot le vendredi soir)

16H25 :

Elise : Classes des CE2/ CM (Yoann et Sabrina) : Transmissions des enseignants

L'anim fait l'appel et le pointage sur la liste, dans chaque classe (CE1/CE2 puis CM1/CM2) et les dirige vers le préau en bois. Ne pas se ranger par 2 car chacun récupère un PS ou MS ensuite. Echanger avec les enfants pour les faire patienter calmement.

Charlène: Classe des PS/MS (Myriam) : Transmissions de l'enseignant ou ATSEM

L'anim fait l'appel et le pointage sur la liste dans la classe et prépare les enfants. Former un petit train pour aller se ranger avec un CE/CM sous le préau en bois. Animer le groupe pour faire patienter dans le calme et la bonne humeur.

Nathalie : Classe des GS/CP (Céline) : Transmissions de l'enseignant ou ATSEM

L'anim fait l'appel et le pointage sur la liste. Puis dirige le groupe, rangé par 2 vers le préau en bois.

Tous les enfants inscrits sur notre liste doivent être récupérés. Si le parent récupère un enfant inscrit, il le fait auprès de l'anim (pas auprès des enseignants).

16h35/40 :

Les enseignants accompagnent auprès des anims, les enfants restants non-inscrits.

Départ du groupe par le portail vert (près préau en bois) vers l'ALSH.

Assurer la sécurité en encadrant les traversées de route avec un anim de chaque côté du passage piéton. Mettre de préférence un élémentaire attentif et un maternel calme devant.

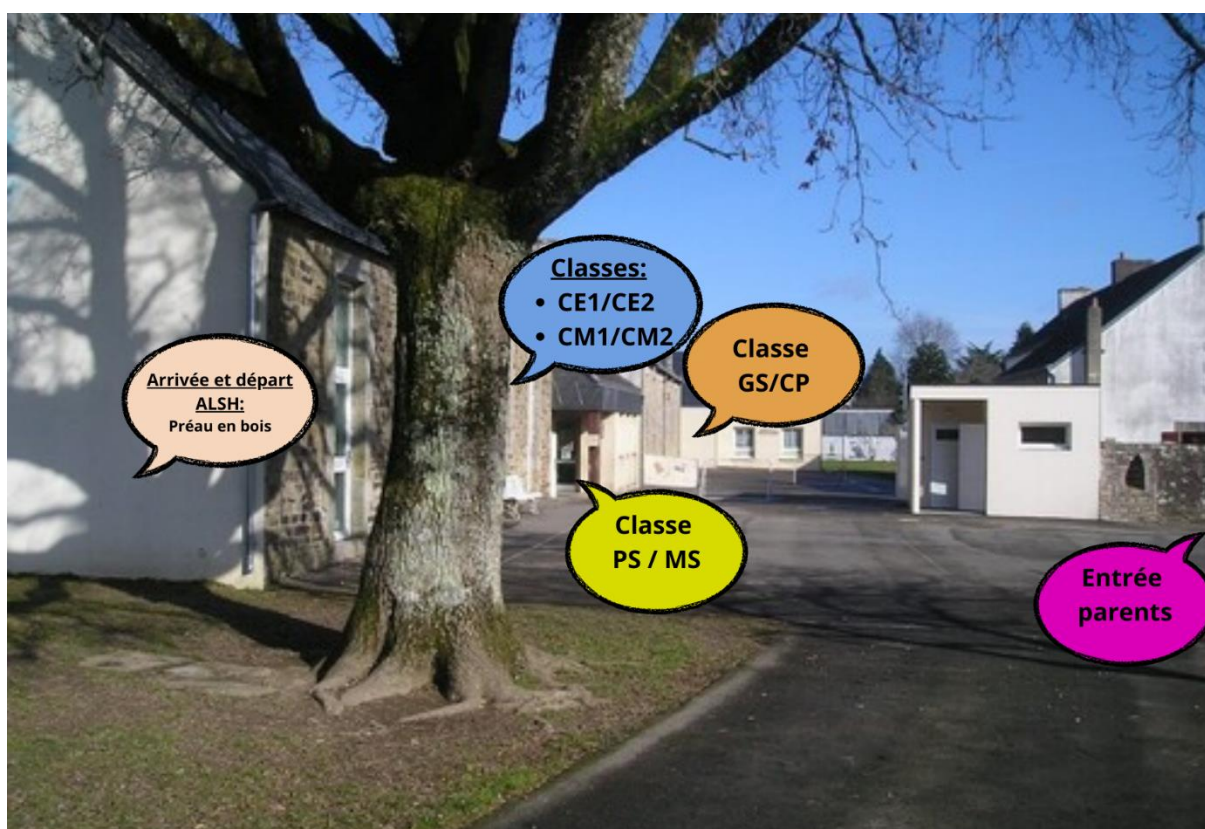
- Protocole si 2 anims :

- Un anim pointe et récupère les CE2/CM et les dirige sous le préau en bois et leur demande de patienter dans le calme jusqu'à son retour. Aller chercher le groupe des PS/MS dans la classe de Myriam.
- L'autre anim pointe et récupère les GS/CP devant la classe de Céline et rejoint, rangés par 2, le groupe sous le préau en bois.

16h50 :

Arrivée à l'ALSH. Les anims déposent leurs feuilles au bureau et donnent leurs effectifs. La direction fera le pointage sur les feuilles de présence.

Les 2 premiers anims se dirigent vers les salles et 2 autres assurent la surveillance aux toilettes. Marie L.C. récupère les derniers aux vestiaires.



Protocole Anim Péri-scolaire Petit Prince

Matin :

Groupe maternelle PP : Marie

8h30 : Les enfants vont s'habiller et prendre leurs affaires pour l'école et retournent dans la salle des Tagadas s'asseoir sur les canapés. Vérifier le pointage (nombre d'enfants pointés et présents).

Groupe Wakaïs PP : Adrien et Julie

8h30 : Faire l'appel dans la salle. Les enfants vont s'habiller et prendre leurs affaires pour l'école et se rangent dans le couloir au niveau de la porte verte. Vérifier le nombre d'enfants pointés et présents.

8h35 : Les élémentaires passent devant la porte (bleue) des Tagadas et prennent un maternel pour aller se ranger (les animateurs choisissent) devant la porte d'entrée.

8h40 : Départ pour l'école à pied (juste après le départ de l'école NDK).

8h50 : Arrivée à l'école :

- Accompagner les maternels devant leur classe. Aider les PS/MS à mettre leurs chaussons
- Accompagner les élémentaires sous le préau
- Transmissions aux enseignants ou ATSEM

Soir :

Passer à l'ALSH prendre les listes de présence et un gilet jaune. Aller à pied à l'école.

16H25 :

Marie : Classe des PS/MS/GS/CP : Transmissions de l'enseignant

L'animatrice fait l'appel et le pointage sur la liste et les dirige pour s'asseoir sur le banc dans le hall et attendant Adrien et Julie.

Adrien : Classe des CP/CE1 : Transmissions de l'enseignant

L'animateur fait l'appel et le pointage sur la liste et les dirige vers la porte du hall. Se ranger par 2 pour compter les enfants.

Julie : Classe des CE2/CM1 + CM1/CM2 : Transmissions de l'enseignant

L'animatrice fait l'appel et le pointage sur la liste et les dirige vers la porte du hall. Se ranger par 2 pour compter les enfants.

Tous les enfants inscrits sur notre liste doivent être récupérés. Si le parent récupère un enfant inscrit, il le fait auprès de l'animateur (pas des enseignants !) sous le préau.

16h35 :

Le groupe d'élémentaires sort par le préau et se dirige vers l'entrée du bâtiment des maternels et attend à l'extérieur. Ranger un maternel avec un élémentaire.

16h40 :

Les enseignants accompagnent auprès de l'équipe d'animation les enfants restants non-inscrits (pour les maternels ; les élémentaires sont récupérés au portail).

Départ du groupe par le portail principal vers l'ALSH. Fermer le portail avec le bip.
Assurer la sécurité en encadrant les traversées de route avec un anim de chaque côté du passage piéton. Mettre de préférence un élémentaire attentif et un maternel calme devant.

16h45 :

Arrivée à l'ALSH. Chaque animateur dépose la feuille de son groupe classe au bureau et donnent ses effectifs. La direction fera le pointage sur les feuilles de présence « tagadas et wakaïs » par école.

Les 2 premiers animateurs se dirigent vers les salles et 2 autres assurent la surveillance aux toilettes. Marie LC récupère les derniers aux vestiaires.

1- LA PLACE DE L'ENFANT :

Il est parfois bon pour l'enfant de jouer sans adulte, de manière autonome car cela leur permet d'être plus créatif. Lorsqu'un enfant joue seul il investit pleinement son imagination. Cela lui permet d'acquérir de l'autonomie et a des répercussions positives sur la vie de l'enfant. Il permet à l'enfant de développer sa capacité à résoudre des problèmes en trouvant des solutions seul.

La vie en collectivité peut parfois être fatigante et frustrante. Il faut partager les jeux, attendre son tour, il y a du mouvement, du bruit...

Le jeu libre permet à l'enfant de s'exprimer par le jeu de manière collective ou plus individuelle selon ses besoins.

2- LA PLACE DE L'EQUIPE D'ANIMATION :

- Met à disposition des jeux qui sont dans les capacités de l'enfant
- Prend soin d'expliquer et de rappeler le fonctionnement en place (à l'oral, avec des supports visuels, des images et pictogrammes)
- Observe et questionne l'enfant sur ses centres d'intérêt
- Est garant de l'approvisionnement en matériel et du rangement
- Sensibilise au gaspillage
- Est cohérente entre elle, se concerte et réajuste le fonctionnement en accord avec la direction.

3- MOYENS D'ACTION :

- Mise en place d'ateliers « autonomes » (à faire seul)
- Mise en place d'espace et de matériel pour le jeu d'imitation

Fiche Action n°11 : Projet 9-11 ans

Constats :

- Besoin de faire de nouvelles activités, plus élaborées, originales
- Besoin d'être entre enfants de 9 à 11 ans, besoin d'appartenance à un groupe
- Discussions entre eux sur des sujets de « 9-11 ans » : collège...
- Envie de sortir de l'accueil de loisirs, envie de sortir de Colpo
- Utilisateurs/Demandeurs de jeux vidéo : besoin de prévention
- Moins de fréquentation des 9-11 ans à l'accueil de loisirs sur les mercredis et les vacances
- Pendant les vacances :
 - Moins de passerelles 10-11 ans avec l'espace jeunes organisées ces derniers mois
 - Moins de temps mis en place pour les 9-11 ans sans les 3-8 ans ou dans un autre espace que l'accueil de loisirs

Objectifs :

- Devenir plus autonomes, plus responsables et plus acteurs
- Découvrir de nouvelles pratiques
- Créer du lien dans le groupe 9-11 ans, renforcer le sentiment d'appartenance
- S'engager des projets, des cycles d'activités
- Être accompagnés dans leur quotidien, leur futur, leurs pratiques (numérique, collège, Espace Jeunes)

Projets : (cf. doc de chaque projet)

- Projet « Prévention des écrans » : en classe de CM2 et CM1/CM2 : 3 séances dans chaque école
- Projet « Passerelle vers l'Espace Jeunes » :
 - 1 Mercredi par période = 1 animation 9-11 ans avec Julie, à l'espace jeunes sans les ados
 - Vacances :

Vacs-Chaque Semaine	9-11 ans	10-11 ans
Vacances Automne	Une demi-journée 9-11 ans avec Julie à l'espace jeunes, sans les ados (lundi ?)	
Vacances Hiver et Printemps		Une animation 10-11 ans (CM2) avec 11-14 ans et Julie (nbr places ?)
Vacances Juillet <i>(sauf 2 semaines séjours)</i>		10-11 ans : inscription possible à l'EJ
Vacances Août		

- Supports d'animation variés, plus élaborés et originaux : Faire des cycles d'animation avec progression : Atelier bois, stage manga, poterie, expression/jeux de rôles, escape game, DIY : couture, baume à lèvres, customiser textiles... Ciné débat sur divers sujets (écrans, vivre ensemble...), Inter-centres (jeux sportifs, débats...), radio, bénévolat, Jeux de piste/Géocaching/Course Orientation...
- Sortir du centre : sorties à vélo, animations dans les locaux de l'espace jeunes, pique-nique...
- Sortir de Colpo : skate park de Saint Avé, cinéma, patinoire, expérimental park...

Communication :

- Mettre en avant sur la plaquette, les projets d'animation spécifiques aux 9-11 ans : vacs & mercredis
- Présenter et échanger sur ces projets le mercredi et durant les vacances avec les 9-11 ans
- Présenter ces projets aux CM1/CM2 en classe à chaque période (voir avec écoles) ?

Moyens :

- Mercredi : 1 sortie pour 8 enfants 9-11 ans par période de mercredis : 6€ * 5 mercredis * 8 enfants = 240€ ?
Vacances : budget ALSH Vacs + possibilité de demander 3€ par enfant de supplément sortie aux vacances