

UFCV

animation territoriale



PROJET PEDAGOGIQUE 2025-2026

**Ensemble, grandissons
à chaque étape de la vie !**

UFCV



ESPACE JEUNES

Table des matières

Edito	3
Vivre ensemble :	4
Développer l'autonomie :	5
Développement local et culturel :	6
Volet social, écoute, conseil et prévention :	8
Découverte de nouveaux horizons	10
Organisation de la structure	11
Organisation de la structure :	10



L'espace jeunes, doit être conçu comme un lieu qui favorise l'autonomie des jeunes, c'est-à-dire sa capacité à déterminer lui-même ses actes, ses comportements et à les mettre en pratique.

Il contribue à la formation du citoyen, à l'apprentissage de la responsabilité, à la pratique de la solidarité, à l'exercice de la démocratie, à la compréhension et au respect des autres.

Il sollicite la créativité, l'imagination à travers une ouverture culturelle au monde qui entoure les jeunes, propose des animations de qualités dans une démarche de projets partagés.

Il favorise un travail sur l'être et non l'avoir dans les comportements.

Il favorise les relations, les échanges et la communication entre les encadrants, les jeunes et les parents. Il construit, de manière permanente entre les animateurs et les jeunes, une relation éducative centrée sur les projets, actions et activités collectives adaptées à la réalité des jeunes. L'espace jeunes est une forme d'accueil qui répond à la fois aux nécessités de prise en charge des jeunes et à leurs besoins en matière de découverte, d'autonomie, de rencontres, de créativité, d'imagination, de dépaysement.

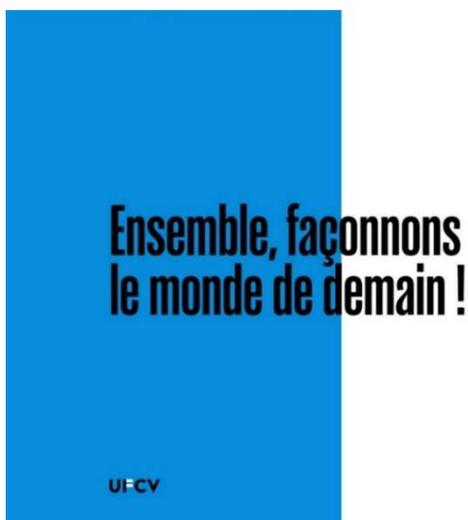
Le projet pédagogique est un document rédigé par le directeur en association avec les animateurs de la structure. Il doit s'intégrer dans une démarche de complémentarité entre les espaces éducatifs que sont la famille, le collège ou le lycée, les associations sportives ou culturelles. On parle de coéducation. Il nous donne les objectifs pour le fonctionnement de la structure, les moyens pour les atteindre ainsi que l'évaluation pour nous permettre un bilan de qualité.

Il définit :

- Les objectifs nécessaires au fonctionnement de l'accueil de loisirs.
- Les moyens pour les atteindre,
- Les critères d'évaluation utilisés pour réaliser le bilan du travail mené par l'équipe d'animation.

Quels objectifs pour la structure ?

1. Vivre ensemble
2. Développer l'autonomie
3. Développement local et culturel
4. Volet social, écoute, conseil et prévention
5. Découverte de nouveaux horizons





Vivre ensemble :

Objectifs opérationnels :

- Favoriser l'intégration de chacun
- Permettre à chacun de s'exprimer
- Être à l'écoute de tous

Moyens de mise en œuvre :

L'espace jeunes est un lieu où chacun peut exprimer ses idées et ses opinions librement, que ce soit au travers de discussion informel ou de débat organisé :

- Libérer la parole des jeunes :
 - L'animateur doit permettre une ambiance et un espace détendu pour permettre à chacun de s'exprimer
 - Donner la parole à chacun et en tenir compte.

Afin que tout le monde se sente à sa place, nous souhaitons mettre en place une grande versatilité d'activités pour que tous s'y retrouve :

- Proposer un programme d'activité varié :
 - L'équipe d'animation fait attention à proposer des activités sportives, culturelles, calmes et plus dynamiques.
- Laisser le libre accès des matériels aux jeunes
 - L'aménagement de la structure permet un libre accès au matériel et aux différentes zones (jeux de société, jeux vidéo, mangas, baby-foot).
 - Un renouvellement régulier est fait par les animateurs pour permettre aux jeunes d'avoir régulièrement de nouvelles propositions de jeux.

Mode d'évaluation :

- Les jeunes ont-ils toujours la possibilité de s'exprimer librement sans distinction ?
- Est-ce que la parole des jeunes est prise en compte ?
- Quels outils les animateurs ont-ils utilisés pour faciliter la prise de parole de tous les jeunes ?
- Lors de la période qui vient de s'écouler, quelles propositions émanent des jeunes, quelles propositions émanent des animateurs ?
- Quels temps d'animation ont été plébiscités par les jeunes ?
- Le rangement se fait-il de manière automatique ?
- Quels outils ont été mis en place pour favoriser le rangement ?



Développer l'autonomie :

Objectifs opérationnels :

- Intégrer chaque jeune au sein d'un collectif.
- Favoriser l'autonomie des jeunes dans la vie quotidienne
- Intégrer les jeunes dans l'organisation des séjours

Moyens de mise en œuvre :

Laisser le choix aux jeunes :

- l'animateur doit donner aux jeunes la possibilité de ne pas participer à une activité.
- les animateurs veillent à varier les temps individuels et collectifs.

Chaque jeune est connu et reconnu par les autres :

- les animateurs mettent en place des jeux de connaissance chaque fois que nécessaire.

Définir les programmes d'activité avec les jeunes :

- Le dernier samedi de chaque période est consacré à faire avec les jeunes le bilan de la période et la récolte des idées pour la période suivante.
- En amont des périodes de vacances, les animateurs recueillent les envies des jeunes pour leurs vacances. Hors activités extérieures, les jeunes peuvent choisir leurs activités pendant les vacances. Les activités sont répertoriées dans un classeur consultable par tous.
- Les animateurs doivent penser et animer ces temps pour faciliter la prise de parole de tous les jeunes.

Création d'actions d'autofinancement :

- Permettre aux jeunes de faire des actions pour gagner de l'argent et ainsi financer leurs propres vacances.

Intégrer les jeunes dans l'organisation des séjours :

- mise en place de moments où les jeunes peuvent s'exprimer sur le choix des activités, hébergements.
- Mettre en cœur de la vie quotidienne les jeunes (création des menus, préparation des repas, ...)

Mode d'évaluation :

- Les jeunes ont-ils toujours la possibilité de ne pas participer aux activités proposées ?
- Les jeunes connaissent-ils les prénoms des animateurs ?
- Les jeunes se connaissent-ils entre eux ?
- Quels outils les animateurs ont-ils utilisés pour faciliter la prise de parole de tous les jeunes ?
- Lors de la période qui vient de s'écouler quelles propositions émanent des jeunes, quelles propositions émanent des animateurs ?
- Quels temps d'animation ont été plébiscités par les jeunes ?
- Est-ce que des séjours d'autofinancement ont eu lieu ?
- Les jeunes ont-ils pu donner leur avis sur les activités ?
- Est-ce que les jeunes ont participé à la vie quotidienne ?



Développement local et culturel :

Objectifs opérationnels :

- Ancrer les jeunes sur leur territoire
- Développer un sentiment d'appartenance
- Développement des partenariats avec les acteurs locaux

Moyens de mise en œuvre :

Proposer une offre culturelle, sportive, ... à l'ensemble de la population des 2 communes. Des évènements à plus ou moins grande échelle ne pourront voir le jour qu'avec un partenariat entre les différentes mairies et le service jeunesse.

Parmi les idées d'évènements proposés, en partie, par les jeunes :

- Lock & St Phil' Game
- Activités communes avec les médiathèques de Saint Philibert & Locmariaquer
- Murder party
- ...

Nous développons également le réseau entre les différents services jeunes du département. Ainsi, nous pouvons mettre en place plusieurs animations :

- Journée sportive
- Séjour commun
- ...

Les Chantiers Loisirs Jeunes :

Ces chantiers sont organisés en lien avec les services techniques des communes. L'idée des travaux émane de la mairie. D'un point de vue financier, ces chantiers permettent aux jeunes de participer aux activités et séjours à moindre frais.

Dans le cadre de ses chantiers, différents travaux peuvent être proposés dans les différentes communes comme :

- Décoration des transformateurs électriques.
- Embellissement des communes.
- Entretien de la côte.
- ...

Objectifs :

- Participation des jeunes à la valorisation des patrimoines, au développement local.
- Contribution à une réalisation collective, en passant des vacances fécondes, créatives et utiles à la collectivité.
- Rencontres et échanges avec d'autres jeunes, et des adultes.
- S'enrichir en participant à une activité culturelle et artistique.
- Faire acte de mémoire en restaurant le patrimoine naturel, artistique, culturel, historique d'un territoire.
- S'engager, développer le sens de l'effort et la découverte structurante de la valeur « travail ».
- Avoir une approche du monde du travail.
- Valoriser leurs savoirs.
- Prendre des initiatives, des responsabilités, de l'autonomie.

Mode d'évaluation :

- Des évènements culturels ont-ils eu lieu ? Combien ? Sous quelle forme ?

- Des liens avec les services de la commune ont-ils été tissés ? Si oui, avec quel service ?
- Des chantiers ont-ils eu lieu ?
- Des activités avec d'autres services jeunesse ont-ils eu lieu ?



Volet social, écoute, conseil et prévention :

Objectifs opérationnels :

- Être membre actif des promeneurs du net.
- Développer les relations avec les collègues du secteur.
- Proposer des animations pour la famille en lien avec les services publics du territoire

Moyens de mise en œuvre :

Au-delà des animations et autres séjours mis en place avec les jeunes, le service jeunesse se doit d'être un endroit d'écoute, de conseil auprès des jeunes mais aussi des parents. L'objectif est de permettre d'être mieux dans sa peau et trouver des réponses à leurs questionnements.

Ainsi, le service jeunesse va développer plusieurs aspects :

Promeneur du net :

Le concept nous est arrivé de Suède et est en pleine essor en France. L'objectif du promeneur du net est d'écouter, d'informer, d'accompagner, de conseiller et de prévenir. Et pour mieux accomplir sa mission, il entre en contact et crée des liens avec les jeunes sur les réseaux sociaux. Son but n'est jamais la surveillance, mais bien l'accompagnement des jeunes et la recherche de réponses à leurs interrogations. De la simple information à donner, au projet complet à soutenir, de la prise en charge de difficultés, à la détection d'une situation préoccupante, le Promeneur est présent sur un territoire digital très vaste et peu encadré. Il communique et interagit via les réseaux sociaux. En dialoguant avec chacun, le Promeneur renforce le lien social et cultive un esprit critique face à l'information et à l'image.

Point Anim 'écoute dans les collèges :

Ces derniers se veulent être des temps pendant et dans lesquels les collégiens peuvent être en relation avec les animateurs jeunesse du territoire.

Les enjeux sont :

- Une continuité dans l'accompagnement des groupes entre les temps scolaires, périscolaires et extrascolaires.
- Un relais direct auprès des jeunes
- Un maillage du territoire entre les différents partenaires de l'action éducative : une connaissance et une compréhension réciproque des champs d'intervention de chacun.
- Une identification, une reconnaissance et une lisibilité de l'action de l'espace jeunes auprès d'un public élargi, de non-initié et de non-usage.

Concrètement, une présence d'animateurs jeunesse chaque semaine sur un temps méridien identifié, dans l'enceinte du collège aura lieu. Ainsi, il pourra diffuser l'information et développer les liens avec les jeunes.

Ateliers numériques

L'objectif est de permettre aux jeunes d'avoir l'ensemble des connaissances et réflexes pour utiliser les outils numériques en toute sécurité. Comme dans la vie réelle, la rue numérique nécessite un apprentissage pour éviter de se mettre en danger et de mettre les autres en danger.

Suivant l'âge des collégiens, l'approche ne sera pas la même. Par niveau, des ateliers sont proposés pour répondre au mieux aux attentes de cette tranche d'âge. Suivant les demandes et les attentes de l'équipe éducative, les ateliers peuvent être remaniés.

ATELIER 6ème et 5ème : découverte internet

ATELIER 4ème : paramétrage des réseaux sociaux

ATELIER 3ème : découverte panel réseaux sociaux

Animation parentalité

L'objectif est de créer du lien entre parents et jeunes. En étant formé dans le cadre du dispositif « promeneur du net », les ateliers tourneront autour du numérique :

- Atelier Panorama des réseaux sociaux. L'objectif est de faire découvrir les différents réseaux sociaux ainsi que leurs avantages et leurs limites.
- Atelier jeux vidéo. L'objectif est de faire découvrir l'univers des jeux vidéo et de comprendre l'attrait des jeunes pour ce divertissement.
- Atelier CM2 / 6ème : en lien avec l'accueil de loisirs, l'objectif est de répondre, par le biais de jeunes en 6ème, aux questions et aux inquiétudes des futures collégiens et de leur parent.

Mode d'évaluation :

- Est-ce que les animateurs sont identifiés Promeneur du net ?
- Des points anim's écoute ont-ils lieu ? Combien ? Où ?
- Des ateliers dans les collèges ont-ils vus le jour ?
- Des ateliers parentalité ont-ils vu le jour ?



Découverte de nouveaux horizons.

Objectifs opérationnels :

- Mettre en place des séjours courts.
- Organiser des séjours longs « autofinancés ».
- Créer des séjours en lien avec d'autres structures.

Moyens de mise en œuvre :

Séjours courts

Séjours de 2 ou 3 jours à chaque vacance scolaire. Permettre aux jeunes de visiter des lieux et expositions éloignés partout en France.

Exemple :

- Séjour à Paris (parc d'attraction, exposition, ...)
- Séjour au Futuroscope

Séjours longs

Séjours de 5 jours durant l'été, créés, organisés et partiellement financés par les jeunes.

Exemple :

- Séjour à l'Île de Ré
- Séjour en Auvergne
- Séjour dans le sud de la France

Séjour en commun avec d'autres structures

Séjours organisés avec d'autres services jeunesse. L'objectif est de créer du lien entre les jeunes du territoire.

Exemple :

- Séjour en Vendée avec un espace jeune UFCV
- Boot camp avec les espace jeunes du secteur

Mode d'évaluation :

- Des séjours ont-ils vus le jour ? Combien ? Où ? Quelles modalités ?



Organisation de la structure

Fonctionnement :

L'espace jeunes est déclaré auprès de la DSDEN d'Ille-et-Vilaine sous le numéro : 0350124CL001123.
La structure est commune à Saint Philibert et Locmariaquer.

Les jeunes sont accueillis durant les temps d'ouverture sous forme d'accueil libre : c'est-à-dire qu'ils peuvent quitter et revenir sur la structure selon leur bon vouloir. Ils doivent néanmoins signaler leur arrivée et leur départ.

L'espace jeunes est un lieu d'accueil, de détente et de loisirs avec un animateur jeunesse où les jeunes peuvent pratiquer :

- Des animations sportives (tournois sportifs, football, volley, VTT, sorties...),
- Des animations culturelles (photographies, concerts, festival, vidéos...),
- Des animations artistiques / créatives (bricolage...),
- Faire des veillées à thème (soirée gastronomique, soirée jeux vidéo...),
- Organisation des séjours été,
- Mettre en place des projets de jeunes,
- Trouver de l'information jeunesse,
- etc...

Afin d'assurer le bon fonctionnement de cet endroit, les jeunes se doivent de respecter le règlement intérieur de l'espace jeunes, le matériel, le personnel, les autres participants et les locaux.

Le lieu :

L'espace jeunes se situe rue Prado à Saint Philibert, dans l'enceinte du stade municipal.

Des jeux de société, des consoles de jeux vidéo, un babyfoot, un billard, un coin manga sont mis à disposition des jeunes.

Des jeux extérieurs, type ballons de foot ou de basket, raquettes de tennis, ... permettent de profiter des installations du stade.

Les horaires :

En période scolaire, l'espace jeunes est ouvert :

- Mercredis & samedis : 14h-18h30
- Vendredis : 18h30-21h. Une soirée par mois est organisée jusqu'à 23h.

Pendant les vacances scolaires, l'espace jeunes est ouvert :

- Du lundi au vendredi : 9h30-12h & 14h-18h30 de 9h00 à 12h00 et de 13h30 à 18h00. Possibilité de manger sur place. Chacun ramène son repas.
- Une soirée est organisée par semaine de 18h à 23h.

L'accueil est fermé une semaine à Noël et deux semaines en août.

Modalités d'inscription :

Les jeunes venant à l'espace jeunes doivent s'être préalablement inscrits. Le dossier d'inscription est composé de

façon suivante :

- Être enregistré dans le portail famille, compléter les renseignements demandés (photocopie du carnet de santé concernant la partie vaccination, autorisation parentale...),
- Fournir le document de la CAF pour le montant du quotient familial,

Selon les activités, il peut leur être demandé en plus :

- Un certificat médical pour la bonne pratique de l'activité,
- Une attestation de réussite à la pratique d'activités nautiques et aquatiques en centre de vacances et de loisirs.

A cela peut également être demandé une ordonnance médicale si le jeune est sous traitement.

Modalités de facturation :

La cotisation annuelle est fixe pour tout le monde. Elle permet aux jeunes de participer aux activités proposées à l'espace jeunes tout au long de l'année.

Pour les activités payantes, les tarifs sont appliqués en fonction de la grille tarifaire et du quotient familial.

Un tarif spécifique est mis en place pour les jeunes domiciliés sur les communes extérieures. La facturation des activités est envoyée aux familles après chaque période de vacances scolaires.

La tarification :

ACCUEIL JEUNES 11/17 ANS						
DROIT ANNUEL 5€						
TARIFS	QF 1	QF 2	QF 3	QF 4	QF 5	HORS
	De 0 à 649	De 650 à 849	De 850 à 1149	De 1150 à 1349	De 1350 à +	LOCK & ST-PHIL
1	4,10 €	4,60 €	5,10 €	5,60 €	6,10 €	6,75 €
2	8,25 €	9,20 €	10,20 €	11,20 €	12,35 €	13,55 €
3	12,40 €	13,75 €	15,30 €	16,85 €	18,50 €	20,40 €
4	16,50 €	18,35 €	20,40 €	22,45 €	24,70 €	27,15 €

Tarifs 1 ► Cinéma ; Patinoire ; venue d'un club sportif (boxe ; rugby...)

Tarifs 2 ► Parcs de loisirs (trampoline park ; accrobranche...)

Tarifs 3 ► Activités + repas (paintball ; karting...)

Tarifs 4 ► Sortie à la journée ou multi activités (sortie à Nantes...)

L'équipe pédagogique :

Le directeur : Aurélien MERU, titulaire du BAFD

Le rôle est d'assurer :

- La sécurité physique et affective des jeunes
- Le respect du projet pédagogique
- Le suivi des programmes d'activités
- Le recrutement et la gestion de l'équipe d'animation
- La gestion administrative et financière de la structure
- L'hygiène des locaux
- Le respect et la gestion du matériel
- Le relais avec les familles et les autorités compétentes

L'animatrice ou l'animateur (à chaque vacances scolaires), titulaire du BAFA

Le rôle est :

- D'assurer le suivi de l'enfant sur les domaines sécuritaire, physique, moral et affectif
- D'être garante du suivi du projet pédagogique
- De répondre aux besoins et désirs du jeune

- De permettre aux jeunes de développer leurs potentiels
- De respecter les rythmes de vie des jeunes
- De veiller au respect des règles de vie
- De mettre en place des projets pour/avec les jeunes

Le personnel d'activités spécifiques :

Dans le cadre d'activités spécifiques nécessitant des compétences particulières, le service Jeunesse fera appel à des intervenants professionnels. Des rencontres préparatoires ont lieu entre l'équipe pédagogique et ces intervenants dans la mesure du possible. Leur qualification (diplômes) devra avant tout être reconnue par le Ministère de la Jeunesse et des Sports.

Le transport :

Les mairies mettent à disposition un minibus de 8 places & un minibus de 7 places. Une navette est organisée avant chaque ouverture pour récupérer les jeunes sur les deux communes. Un retour devant chaque maison est organisé après la fermeture de la structure. Des déplacements en vélo durant les vacances scolaires sont parfois organisés.

La communication :

L'espace jeunes dispose d'un site internet (<https://portail-animation.ufcv.fr/accueil-jeunes-mactive-saint-philibert/>) où les informations jeunesse sont publiées. Le service jeunesse communique par le biais des réseaux sociaux : Facebook et Instagram. L'espace jeunes est doté d'une plaquette envoyée aux familles par mail. Pour étoffer encore plus cette communication, les actions sont souvent portées à la connaissance du public par des communiqués de presse et des articles dans le bulletin municipal.

Contact :

Aurélien MERU

Téléphone : 07.47.49.18.59

Mail : aurelien.meru@ufcv.fr

Jean Michel BARBE : coordinateur enfance jeunesse sur Saint Philibert & Locmariaquer

Téléphone : 02.97.30.07.07 ou 06.25.14.52.47

Mail : jean-michel.barbe@ufcv.fr

**Ensemble, grandissons
à chaque étape de la vie !**

UFCV



UFCV

animation territoriale



Immeuble le Quadri
47, Avenue des Pays Bas
35200 RENNES
02 234 235 00