



PROJET PÉDAGOGIQUE

Période : Septembre à décembre 2023

ACCUEIL DE LOISIRS
AUZOUER EN TOURAINE
UFCV

SOMMAIRE

Préambule

1. Cadre de vie

- A. Présentation de l'association UFCV
- B. Présentation de la commune
- C. Présentation de la structure

2. Les différents projets

3. Le Projet Éducatif

- A. Les valeurs éducatives
- B. Le cadre du projet éducatif

4. Le Projet Pédagogique

- A. Les intentions pédagogiques
- B. La communication et l'appropriation du projet pédagogique
- C. Les principales missions des membres de l'Accueil de Loisirs
- D. Protocole sanitaire relatif aux accueils collectifs de mineurs
- E. Les objectifs pédagogiques
 - Les objectifs spécifiques
 - Les objectifs opérationnels
 - Les moyens

5. Projet Pédagogique d'animations et d'activités de Septembre à décembre 2023

- A. Objectifs Opérationnels et démarches pédagogiques
- B. Présentation des propositions d'animation pour les différentes tranches d'âges.
- C. Le Projet d'Activités
- D. Thèmes d'animation et d'activités de septembre à décembre 2023

6. Présentation de l'équipe d'animation

7. Les fonctions de l'animateur / animatrice qualifié ou non qualifié. Les fonctions de l'animateur / animatrice référente.

- A. Mission du poste
- B. Mission du poste de l'animateur/ animatrice référent

8. Les fonctions du directeur / directrice adjointe

9. Les fonctions du directeur / directrice.

- A. Le directeur / directrice de l'AL
- B. Lors de la finalité du « Projet Pédagogique »

10. L'évaluation générale de l'AL

11. Déroulement de la journée

12. Le suivi sanitaire et la sécurité

13. Les points non négociables

Récépissé de Déclaration
N° 0450005CL000120-22-J01
Accueil de loisirs

Département Indre et Loire

MAIRIE :

02 47 55 06 03

E-mail : mairie-auzouer-Touraine@wanadoo.fr

Site internet : <http://auzouer.free.fr/>

<https://portail-animation.ufcv.fr/accueil-loisirs-auzouer-touraine/>

ACCUEIL DE LOISIRS :

02 47 55 09 84

Avec la participation de :

- Delphine POIRIER, directrice, diplômée BAFA/BAFD/PSC1 et CAP Petite Enfance
- Coralie LARGY, diplômée BAFA, première partie du BAFD
- Océane BERGERE, diplômée CAP Petite Enfance et BAFA en cours
- Tess FICHOT, diplômée CAP Petite Enfance et volet 1 du BAFA
- Ophélie PRETESEILLE, stagiaire BAFA volet 1 et volet 2 et référente des primaires



Préambule

L'Accueil de Loisirs occupe une place importante dans les loisirs des enfants.

Le projet éducatif et le projet pédagogique sont des éléments qui garantissent la qualité de l'accueil.

Le projet pédagogique donne du sens aux animations menées et à l'organisation choisie et il sert de cadre, de direction pour les acteurs qui le mettent en œuvre ou pour le public qui en est destinataire : les enfants, leurs familles.

Il revient donc à l'équipe d'animation qui y travaille d'aménager, de créer, d'animer un lieu de vie propice aux découvertes, à l'intégration et l'épanouissement de chaque enfant.

L'Accueil de loisirs est une structure à l'écoute des besoins des enfants et qui met en œuvre tous les moyens matériels et humains qui concourent au bien-être et au développement de l'enfant. Il développe la notion de plaisir à travers le jeu, l'échange, la vie collective et la participation de tous.

1. Cadre de vie

A. Présentation de l'Association UFCV



L'UFCV s'enracine dans un projet de société

L'UFCV est une association d'éducation, de formation et d'animation qui s'inscrit dans les champs de l'éducation populaire et de l'économie sociale et solidaire.

Le texte sur les " finalités et choix d'action " adopté en 1976 précise le référentiel commun et a permis de formaliser le projet et les positions de l'UFCV. Ils sont confirmés en 1991 et s'enracinent dans :

- *" Une conception de la personne, reconnue dans son originalité, sa vocation de liberté, sa dimension spirituelle, sa construction permanente et sa responsabilité "* ;
- *" Une conception de la société, pensée en termes de responsabilité collective, organisée en communautés et dans laquelle le politique et l'économique sont mis au service de l'homme "*.

Au nom de ses finalités, l'UFCV réaffirme aujourd'hui qu'elle entend promouvoir une société démocratique, pluraliste et laïque et mettre en œuvre, dans les actions qu'elle conduit, la déclaration des droits de l'enfant, de l'homme et du citoyen.

B. Présentation de la commune

Village du [département de l' Indre-et-Loire](#) de la [région du Centre](#).

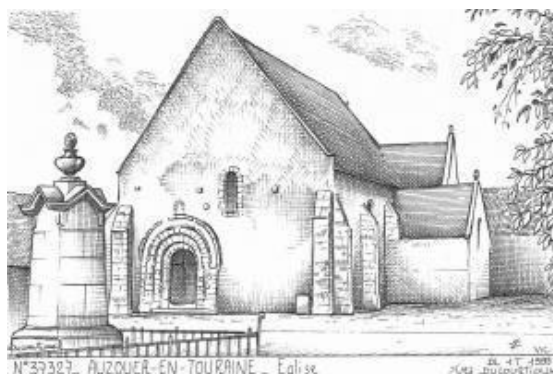
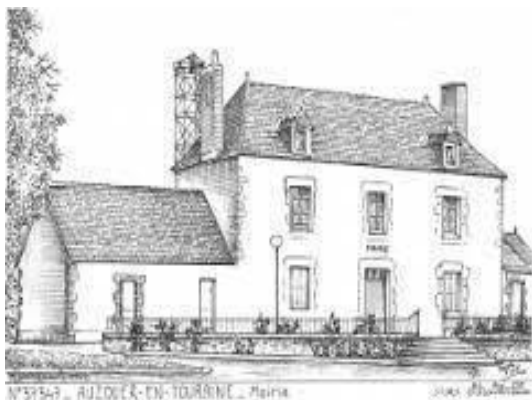
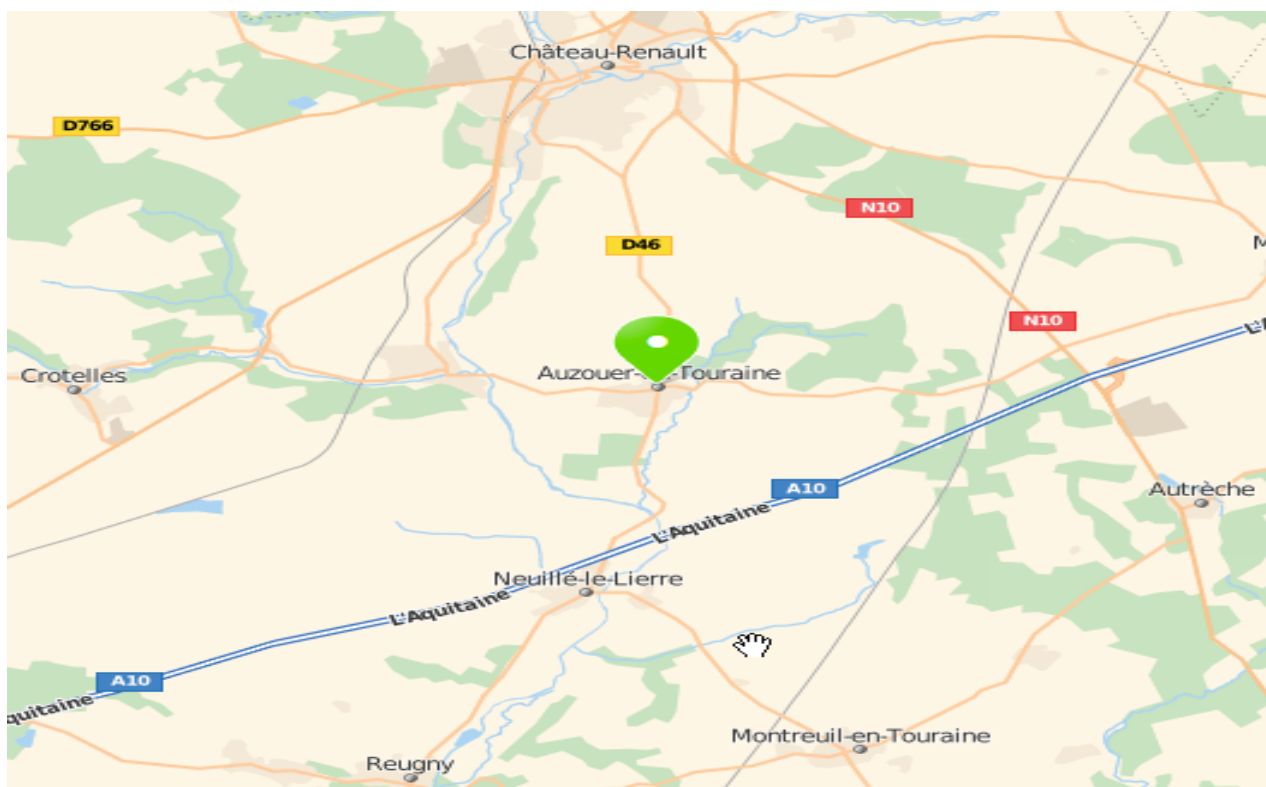


Photo de la mairie et de l'église

Géographie et plan d'Auzouer-en-Touraine :

- L'altitude de la mairie d'Auzouer-en-Touraine est de 97 mètres environ.
- L'altitude minimum et maximum d'Auzouer-en-Touraine sont respectivement de 72 m et 138 m.
- La superficie d'Auzouer-en-Touraine est de 34.05 km² soit 3 405 hectares.
- La latitude d'Auzouer-en-Touraine est de 47.542 degrés Nord et la longitude d'Auzouer-en-Touraine est de 0.92 degrés Est.
- Les coordonnées géographiques d'Auzouer-en-Touraine en Degré Minute Seconde calculées dans le système géodésique WGS84 sont 47° 32' 32" de latitude Nord et 00° 55' 11" de longitude Est.
- Les coordonnées géographiques d'Auzouer-en-Touraine en Lambert 93 du chef-lieu en hectomètres sont: X = 5 435 hectomètres Y = 67 178 hectomètres
- Les villes et villages proches d'Auzouer-en-Touraine sont : [Villedômer \(37\)](#) à 2.34 km d'Auzouer-en-Touraine, [Neuillé-le-Lierre \(37\)](#) à 3.31 km d'Auzouer-en-Touraine, [Château-Renault \(37\)](#) à 5.53 km d'Auzouer-en-Touraine, [Autrèche \(37\)](#) à 6.16 km d'Auzouer-en-Touraine, [Crotelles \(37\)](#) à 6.25 km d'Auzouer-en-Touraine



C. Présentation de la structure

ORGANISATEUR : UFCV

TYPE DE CENTRE : AL - Accueil de Loisirs 3 à 12 ans

LIEU : locaux de garderie de l'école de la Quintaine

Rue du Général de Gaulle 37110 Auzouer en Touraine. Tél :02.47.55.09.84

PLAN



- 1 Emplacement de la structure
- 2 Emplacement du Gymnase et terrain de basket
- 3 Emplacement du city parc
- 4 Emplacement du terrain de boule et structure de jeux pour maternel
- 5 Parcours de santé

PERIODES D'OUVERTURE : L'Accueil de loisirs (AL) accueille les enfants les mercredis toute la journée (septembre à juin) pendant l'année scolaire et du lundi au vendredi, pendant les petites vacances et les grandes vacances.
Pour la période Septembre à décembre 2023.

LES HORAIRES :

L'accueil de loisirs fonctionne de 7h30 à 18h30 pour les mercredis et les vacances scolaires.

Un service d'accueil et de départs échelonnés est mis en place par l'UFCV de 7h30 à 9h00 et de 17h00 à 18h30.

LOCAUX : L'accueil des enfants se fait dans les locaux de l'accueil périscolaire de l'école. La salle de psychomotricité, le dortoir et les cours des écoles sont également mis à disposition

ENFANTS ACCUEILLIS : La structure accueille les enfants scolarisés de 2 ans ½ à 12 ans inclus, de la commune ou extérieurs.

INSCRIPTIONS : Méthode par internet :

Désormais, vous pouvez également effectuer les réservations directement sur le portail famille de l'accueil de loisirs, grâce à un compte personnel ouvert sur internet :

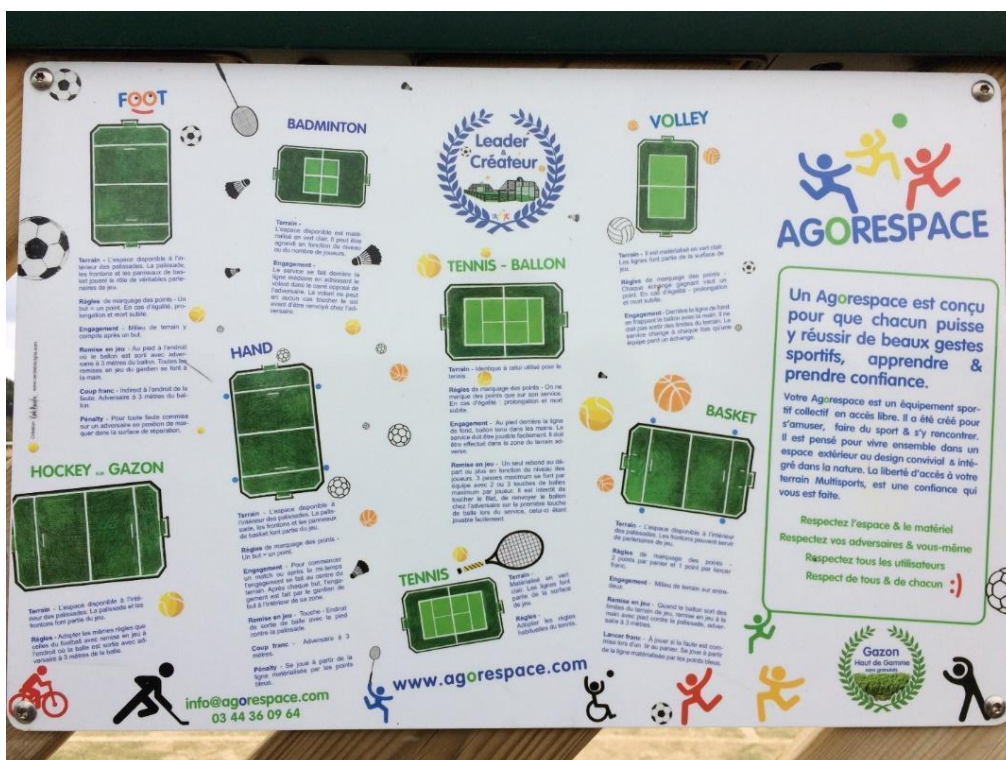
<http://portail-animation.ufcv.fr/accueil-loisirs-auzouer-touraine/>

ORGANISATION DE L'ESPACE : Les locaux mis à disposition sont conformes à l'accueil des publics. Ils sont aménagés en fonction des spécificités des publics accueillis (ex : coins jeux et mobilier à la taille du public 2 ans ½ 5 ans). Ils respectent diverses réglementations :

- Sécurité et incendie
- Hygiène
- Restauration collective
- Sanitaires adaptés aux différentes tranches d'âges.

ORGANISATION DE L'ESPACE A L'EXTERIEUR DE LA STRUCTURE :

- Un gymnase
- Un terrain de basket
- Un sous-bois avec l'implantation d'un parcours de santé
- Un terrain avec implantation d'un espace de pétanque et structure de jeux
- Un terrain avec implantation d'un city



L'accueil des enfants étant régulier durant l'année, il est primordial que les aménagements du centre soient particulièrement pensés et adaptés.

L'accueil Collectif de Mineurs dispose :

Pour les 2 ans ½ 5 ans

- 1 dortoir
- 1 salle d'activités aménagée pour les activités des 3/5 ans (mercredis et petites vacances scolaires)
- 1 espace détente pour les temps calmes (de ceux qui ne dorment pas) et les activités physiques
- 1 bloc sanitaire (2 toilettes, 1 lavabo et une douche)
- 1 cours extérieure (école maternelle de la Quintaine)

Pour les 6/11 ans

- 1 salle d'activités séparée en deux par des panneaux coulissants aménagées pour les activités des 6/10 ans (mercredis et petites vacances scolaires)
- 1 espace détente pour les temps calmes et les jeux d'intérieurs
- 2 blocs sanitaires (filles/garçons) un pour les 6/7 ans et un pour les 8/10 ans
- 1 cours extérieure (école de la Quintaine)

Le réfectoire est un lieu commun à tous, où les enfants et l'équipe d'animation se retrouvent pour partager le déjeuner et le goûter ensemble.

La salle du personnel (bureau /salle de réunion) : elle est utilisée par l'équipe d'animation le mercredi et les vacances scolaires, soit pour les réunions de régulation et les préparations des mercredis suivants.

2. Les différents projets

- **Le Projet Éducatif** : il définit les valeurs éducatives de l'organisateur, il donne du sens et sert de piste de travail pour l'élaboration du projet pédagogique. Il est élaboré par l'organisateur (la commune).
- **Le Projet Pédagogique** : Il concrétise les valeurs définies dans le projet éducatif. Il s'appuie sur des constats, définit des objectifs pédagogiques ou généraux qui pourront être évalués et mesurés. Il est élaboré par la directrice en concertation avec l'équipe d'animation.
- **Les Projets d'Animations** : ils détaillent les actions à mettre en place pour atteindre les objectifs fixés. Ils regroupent souvent plusieurs projets d'activité et se déroulent sur une période plus longue. Ils peuvent porter sur une animation précise comme sur un fonctionnement. Ils sont élaborés par les animateurs permanents référents ou de la direction de l'accueil de loisirs, éventuellement en lien avec des partenaires.
- **Les Projets d'Activités** : ils concernent une activité en particulier. Ils doivent tenir compte de la morphologie du groupe, de la connaissance du public, du contexte législatif et des compétences. Ils définissent les moyens humains, financiers, matériels, l'organisation, les méthodes et les contenus, les critères

d'évaluation. Ils sont élaborés par les animateurs permanents ou occasionnels, éventuellement en lien avec des partenaires.

3. Le projet Éducatif

A. Les valeurs éducatives

Les accueils de loisirs et les temps périscolaires ont pour vocation d'offrir à tous les enfants un espace éducatif et récréatif en dehors du temps scolaire.

Ces accueils de loisirs sont des lieux d'apprentissage de la vie en collectivité, ils favorisent la découverte de nombreuses activités.

B. Le cadre du projet éducatif

Les concentrations urbaines, les évolutions de la structure familiale, des modes de vie, du travail, rendent plus que jamais indispensables les lieux d'accueil et de loisirs pour les enfants hors du temps scolaire, en particulier pour ceux qui ne s'inscrivent pas dans la pratique d'une activité sportive ou culturelle régulière.

Les loisirs de proximité participent à trois fonctions fondamentales :

- **1** : Un service de garde collective des enfants utiles aux parents, en particulier lorsqu'ils travaillent. Le centre de loisirs doit donc assurer dans son fonctionnement tous les éléments de sécurité matérielle et affective aux enfants qui lui sont confiés.
- **2** : un service d'accueil et d'activités pour les enfants qui profiteront du temps et des espaces d'accueil de loisirs pour vivre des activités adaptées à leurs âges et susceptibles de les intéresser.
- **3** : un service éducatif qui favorise le développement de la socialisation des enfants dans l'accueil de loisirs en continuité avec les autres acteurs de l'éducation (famille, école en particulier).

Ces trois fonctions concourent, à des degrés différents, au processus de développement global de l'enfant, et à chaque niveau, des partenariats entre les personnels des centres de loisirs et les autres acteurs concernés (les parents, les instances éducatives locales : écoles, associations sportives, culturelles, sociales ; élus municipaux) favorisent la cohérence pédagogique et l'accès à la citoyenneté.

Les structures de loisirs de proximité sont aussi pour les enfants des lieux et des moments d'apprentissage de la vie collective et de la solidarité, favorisant les relations des personnes entre elles et les relations de chacun au groupe. Ce sont également des lieux et des moments d'apprentissage de l'autonomie pour chaque enfant, à partir de la prise en compte des compétences de chacun et du développement des capacités à choisir (son activité, ses relations ...).

L'accompagnement des enfants et des jeunes prend en compte chacun d'entre eux en tant que personne originale et en construction, dans le respect des différences.

Projet éducatif des accueils de loisirs et des accueils périscolaires de l'Ufcv 3

Le projet éducatif que nous proposons repose sur des valeurs démocratiques, verbalisées et mises en œuvre par les adultes, et favorise l'accès à la citoyenneté des enfants qui participent aux centres de loisirs.

De ces trois axes découlent des objectifs prioritaires qui sont intégrés et mis en action par les directeurs des centres de loisirs ou les professionnels permanents mis en place par L'UFCV. Ils s'appuient sur un projet pédagogique adapté à chaque période de centre, ce projet devra donc être actualisé régulièrement. Chaque projet pédagogique décrit les objectifs de fonctionnement de l'accueil de loisirs ainsi que les moyens, méthodes, démarches qui en découlent. Les familles et la municipalité sont informées du projet pédagogique et de son actualisation en fonction des périodes.

4. Le Projet Pédagogique

A. Les intentions pédagogiques :

Elles sont directement inspirées du projet éducatif et traduisent les grandes lignes, l'orientation pédagogique que nous souhaitons accroître et voir se développer au sein de l'accueil de loisirs.

D'une part, l'élaboration du projet ne peut se construire que si les termes sont concrètement fixés. Le projet décrit le chemin à parcourir. D'autre part, il comporte la mise en œuvre des méthodes et des moyens, de stratégies et de tactiques dont le choix est intimement lié à la situation de départ. Le projet pédagogique est un élément indispensable à la cohésion de l'équipe. Il est la référence commune à tous lors de la période. Le projet prend en compte la réalité des conditions humaines, matérielles et financières de l'accueil de loisirs.

Le projet est un outil de conduite nécessaire pour la direction, mais aussi pour l'équipe.

B. La communication et l'appropriation du projet pédagogique

Avec l'ensemble de l'équipe, un temps de travail spécifique d'appropriation du projet pédagogique a été organisé. A chaque nouvelle personne intégrant l'équipe, le projet pédagogique sera transmis et les équipes en seront les "traducteurs" au quotidien au travers de leurs pratiques et de leurs discours.

Pour impliquer les familles et les enfants au projet pédagogique, des outils et des actions simples et vulgarisés seront proposés par l'équipe afin d'adapter le mode de communication à leur destination : être disponible à tout moment pour répondre à leurs attentes, mettre en place des expositions des ateliers manuels réalisés.

Le projet pédagogique sera également accessible sur le site internet du portail famille de l'UFCV et communiqué aux familles à chaque nouvelle inscription.

C. Les principales missions des membres de l'Accueil de Loisirs

- Connaître l'enfant et sa famille

Pour se construire l'enfant a besoin d'évoluer dans un climat de sécurité auprès d'adultes qui sauront le mettre en confiance, lui et sa famille, en se montrant disponibles et à l'écoute des besoins de chacun

- Favoriser l'épanouissement de l'enfant par les temps de loisirs.

Chaque enfant a un rythme de développement qui lui est propre. Il s'agit donc de respecter ses besoins et ses désirs, lui offrir la possibilité de s'exprimer par le jeu

s'évader dans un espace imaginaire, mettre en place des activités et des temps de découverte favorisant son épanouissement

- Soutenir le développement de la socialisation

L'équipe d'animation doit favoriser l'apprentissage de la vie en collectivité, elle porte une attention particulière à l'explication des règles de vie (partage, respect des autres et du matériel, tolérance par rapport aux jeux collectifs...)

Afin que les enfants puissent les intégrer et se les approprier

En temps libre et en temps d'accueil, l'animateur proposera des jeux de société et des jeux coopératifs

Les temps libres se différencient de la garderie, les animateurs sont acteurs.

Des temps d'écoute par groupe sont proposés aux enfants afin qu'ils expriment leur ressenti et idées.

Après un bilan sur les années précédente, et l'évaluation sur notre Projet Pédagogique, nos activités et animation menée, nous décidons de conserver nos Objectifs Pédagogiques

Pour l'équipe d'encadrement, il est important et primordial que chaque individu accueilli se doit d'être respectueux avec autrui temps dans la politesse : « Bonjour, svp, merci au revoir », que dans l'échange, l'intégrité physique et autre...

Car contribuer au « **vivre ensemble** » c'est faire partie d'un groupe ou d'une société qui partage les mêmes valeurs, dans le respect de la singularité de chacun. C'est permettre l'épanouissement de l'enfant au sein d'un groupe, dans le respect et la tolérance. C'est construire une relation aux autres qui permet à l'enfant de grandir.

« **L'enfant acteur de ces loisirs** ». L'objectif est de permettre à l'enfant d'être acteur de ses apprentissages, en respectant son rythme, et ayant confiance en ses capacités. Avec la pédagogie de projet, nous partons de l'enfant, de ses centres d'intérêts, de sa vie. Le projet naît d'intérêt, d'un besoin, d'un désir de faire.

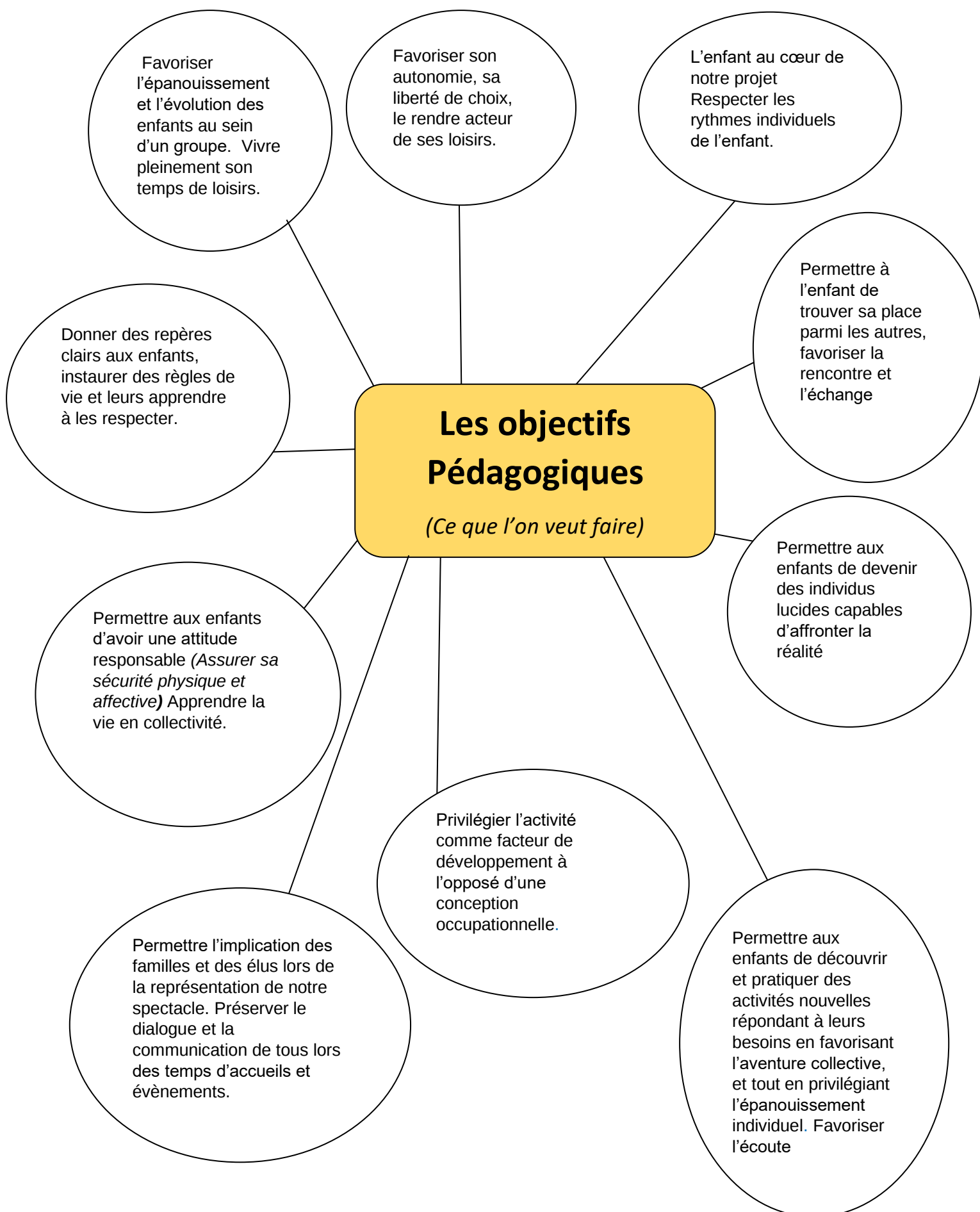
Grâce à lui, **l'enfant** est amené à faire des choix et à aller jusqu'au bout de son projet. Il est en situation **d'acteur**. Le projet pourra se réaliser individuellement ou en petit groupe.

Le but est d'amener l'enfant à évoluer dans son autonomie :

- Un **Maternelle** (de 2 ans ½ à 5 ans) seront en face d'observation en début de la première période. Ils seront accompagnés puis devront être capable de s'habiller tout seul, de jouer calmement, d'apprendre à reconnaître ses émotions, de manger proprement et de se tenir à table (ne pas mettre ses pieds sur la table, ne pas se balancer, etc.)
- Un **Primaire** (de 6 à 12 ans) doit être capable d'essayer de gérer ses émotions (dans le jeu et dans la fatigue), d'apprendre à être un bon joueur et de gagner en responsabilité (dans l'entraide et le partage).
- Un **Maternelle de 5 ans** en transition vers l'âge **des 6 ans**, l'équipe d'animation mettra en place des animations avec les primaires des 6 ans. Afin de le confronter progressivement aux nouvelles règles de vie qui sont différentes des maternelles (Partage, respect, écoute, coopération...)

D. Les objectifs pédagogiques

Cela va se décliner et se traduire en plusieurs **Objectifs Pédagogiques Opérationnels** et des **Moyens** concrets mis en œuvre, décrits ci-dessous :



A. Les objectifs spécifiques

- Établir un cadre de vie structurant et sécurisant.
- Élargir les relations de chacun en rencontrant d'autres publics et en découvrant de nouveaux lieux.
- Favoriser les échanges et les relations entre les différents milieux de vie de l'enfant.
- Permettre à chacun de progresser dans l'acquisition de valeurs citoyennes.
- Permettre à l'enfant de progresser dans ses compétences de prise en charge individuelle et collective.
- Permettre à l'enfant de développer et d'enrichir ses connaissances.
- Permettre aux familles de s'associer et s'investir dans la vie du centre.

B. Les objectifs opérationnels

- Mettre en place une équipe d'animation référente.
- Aménager des espaces de vie propre à chaque tranche d'âge.
- Structurer la journée de l'enfant en lien avec les rythmes de vie.
- Établir des règles de vie et de fonctionnement.
- Proposer des temps de parole et d'échange (bilan de journée, choix d'activités)

C. Les moyens

Dans l'animation, la pédagogie renvoie à la manière de s'y prendre avec le public. Il s'agit de déterminer les méthodes et approches pour transmettre ou susciter des savoirs ou aptitudes, de faire émerger des capacités chez les enfants ou de faciliter la vie en groupe.

Dans le cadre de l'accueil de loisirs, l'équipe d'animation sera en permanence disponible, à l'écoute et participative. L'ensemble des activités doit être adapté aux spécificités des publics.

Les animateurs ne se positionnent en personnes/ressources disponibles tout en laissant l'enfant faire par lui-même.

Les animateurs adoptent un style coopératif et démocratique. Ils centrent leurs interventions sur le groupe ou les relations et la communication seront réciproques.

Les activités s'inscrivent dans des projets d'animation ou projet d'activités soit sous forme de fil conducteur sur l'année ou sur les périodes des mercredis et des vacances scolaires.

Les enfants sont accueillis en fonction de leurs âges et par groupe de vie : 2 ans ½ à 5 ans et 6/12 ans durant les mercredis, les petites vacances scolaires et les grandes vacances l'été.

Chaque tranche d'âge reste autonome dans la vie quotidienne et les activités bien qu'il soit proposé des activités communes autour de grands jeux.

Afin que les enfants puissent vivre des temps de loisirs éducatifs, les animateurs veillent à :

- Créer un climat de confiance avec les enfants et les parents,
- Susciter l'intérêt, l'envie plutôt que la contrainte
- Valoriser le travail des enfants
- Ne pas laisser un enfant en échec
- Veiller à la participation et à l'intégration de tous
- Veiller à la sécurité physique morale et affective

- Mener à bien les projets d'animation
- Favoriser la création d'espace de jeux et d'activités pour les tous petits
- Avoir un rôle exemplaire (langage/comportement)
- Être juste envers chaque enfant.

5. Projet pédagogique d'animation et d'activité de Septembre à décembre 2023



A. Objectifs Opérationnels et démarches pédagogiques

Il ne s'agit pas d'occuper les enfants seulement dans un contexte de « GARDERIE », toute action a un but. Les projets d'activité ne sont pas une superposition d'activités, ils répondent à des objectifs définis par les animateurs, en lien avec le projet pédagogique pour atteindre les objectifs fixés. Ils sont préparés en amont avec toute l'équipe avant chaque période de fonctionnement.

Cependant, ils sont modulables afin de répondre au mieux aux demandes et choix des enfants mais aussi pour s'adapter au contexte (pluie, canicule...). Ils doivent informer les familles des projets des sorties. Les activités doivent être variées (manuelles, artistiques ...) et adaptées aux besoins, rythmes et envies des enfants (temps calme et tonique, temps seul et en groupe, temps en extérieur et intérieur, temps long, temps court). Certains Projets d'Animations seront mis en place par des prestataires professionnels dans certains domaines ciblés, par exemple sur un plan culturel ou sportif...

Les animateurs définissent un thème qui donne du sens au projet, au séjour. Il est un lien, un fil conducteur, qui permet la cohérence entre les différentes actions et activités. Les enfants peuvent alors se plonger dans un contexte nouveau et développer leur imaginaire. Le thème prend en compte autant que possible les souhaits des enfants.

À partir de ce cadre fixé et grâce à cette concertation entre enfant et animateur, le projet d'animation peut être concrétisé. Incluant différents détails et actions :
Le temps, le lieu, l'organisation, les objectifs, l'évaluation

L'équipe souhaite travailler sur des projets en abordant différentes thématiques en fonction des périodes de l'année divisées en deux voire trois groupes (maternelles et primaires) :

- 2ans ½ à 4 ans
- 5 / 6 ans

Permettre aux enfants de 5 ans en transition sur le passage de la tranche d'âges des 6 ans de gagner en confiance et de s'adapter à un nouveau comportement sur les règles de vie en collectivité, qui ne sont pas les mêmes que celles appliquées en maternelles.

- 7 / 12 ans.

Et éventuellement séparer les primaires par tranches d'âges ponctuellement en fonction de l'activité qu'elle soit manuelle ou sportive :

- Les 6/7ans
- Les 8/12 ans

L'équipe d'animateurs accompagnera l'enfant afin d'être acteur lors des différentes activités qui lui seront proposées. Cela peut se traduire par l'intermédiaire de plusieurs moyens comme :

- Les jeux de société grâce auxquels l'enfant peut situer son rôle dans un groupe, travailler en équipe, comprendre les règles pour les expliquer aux autres.
- Initiation à l'art plastique et bricolage de bois avec l'apprentissage et la découverte de différents outils.
- « Move Your Body » que nous mettrons en animation sous forme de jeux de motricité, de Just dance...
- Mise en place de projets d'animation qui seront instaurés sur les périodes de septembre / octobre, vacances de Toussaints du 23 au 27 octobre et sur la période de novembre à décembre 2023, tels quels les projets autour de l'art, le fantastique, les jeux de coopération pour les primaires et autour de l'espace avec la création manuelle de différentes planètes pour les maternelles.
- Découverte de nouveaux jeux collectifs.

Avec l'aide de l'adulte qui le guide et l'accompagne dans son éveil et son évolution, l'enfant progresse à son rythme et développe des aptitudes motrices, sensorielles et culturelles interagissant entre elles. Cela peut se traduire par la conception autour des espaces extérieurs et intérieurs dont nous disposons, mais également lors des sorties extérieures.

Moyens instaurés jusqu'en décembre 2023 :

Mise en place de différents tableaux d'évolution sur le comportement, celui :

- Du bon joueur (cf. en annexe ***La chartre d'un bon joueur***)
- Du savoir vivre ensemble (cf. en annexe ***Règles de vie du vivre ensemble à l'accueil de loisirs***). Permettant un accompagnement de l'enfant sur son attitude verbale et physique envers les personnes qu'ils côtoient durant la journée.

Cependant dans le cadre d'une prévention du harcèlement et de la discrimination et d'un commun accord avec l'équipe d'animation, nous avons décidé de mettre en place un système nous permettant de prévenir ces phénomènes.

Ce système se présente sous forme de deux listes :

- La première est destinée aux personnes à surveiller par leurs actions et leurs paroles.

- La seconde, bleue, pour les personnes susceptibles d'être victimes.
 - Mise en place d'un livret de suivi qui sera instauré pour les enfants avec un comportement difficile qui aura pour rappel le règlement intérieur de l'Accueil de Loisirs d'Auzouer en Touraine. Cette dernière aura pour but un réel suivi du comportement de l'enfant sur le temps d'accueil. Il peut être amené à être utilisé comme moyen de suivi avec les familles, l'école et la mairie.

Jouets personnels : L'enfant peut être amené à vouloir apporter au centre des jouets, livres ou autres de sa maison. Pour cela, à son arrivée, il faut que l'enfant en informe l'équipe d'animation. L'utilisation sera autorisée sur des temps programmés dans la journée :

- Temps de garderie du matin,
- Après les projets d'animation (aux alentours de 15 heures)

Cependant les jouets ne doivent pas entraver un climat de tension et ils ne seront pas couverts ni par l'assurance de l'accueil de loisirs ou de la mairie.

Seul l'enfant est responsable de ce qu'il apporte de chez lui.

Objectifs

- Avoir un regard de bienveillance
- Être médiateur au sein du groupe d'enfants : gérer les conflits, garantir le respect des règles de vie, être à l'écoute des enfants tout en facilitant les échanges et le partage.

B. Présentation des propositions d'animation pour les différentes tranches d'âges.

- Proposition d'animations pour les maternelles 2 ans ½ à 4 ans
- Proposition d'animations pour les 5 - 6 ans
- Proposition d'animations pour les 6 - 12 ans

	Maternelles 2 ans ½ à 4 ans	Maternelles Primaires 5 - 6 ans	Primaires 6 - 12 ans
Matin L'enfant étant plus réceptif et attentif aux activités encadrées	- Animation : Move your body (Bouge ton corps) - Découverte de différents styles de musique avec animation autour - Jeux ciblés sur la motricité et la coordination	Maternels en transition : Accompagnement sur les règles de vie dont : - Convenir de "la charte d'un bon joueur" - Jeux collectifs avec des variante « Volley plume », - Initiation de nouveaux jeux de coopération.	Trouver sa place à travers les règles de vie dont : - Convenir de "la charte d'un bon joueur" - A travers l'expérimentation de divers jeux collectifs « L'attaque de la forteresse, battle royal, la balle vivante, Shérif et voleur » ...

	- Animation autour de la découverte d'histoire à raconter		
Après-midi	Apporter une concentration plus souple comme la découverte d'activités diverses et variées - Eveil créatifs autour de différentes thématiques manuelles en lien avec les projets d'animation du mois « L'espace - Découverte de jeux de société. - Accompagner l'enfant dans son choix de jouet libre.	- Animations par l'équipe d'encadrement sur des projets par thématiques « Eveil créatif autour de l'espace, du graphisme, de l'imaginaire. - Atelier bricolage (s'approprier le matériel, approfondir son imaginaire et sa créativité). - Initiation et découverte de nouveaux jeu de société.	Découverte de différent pôle créatifs : L'enfant est libre de choisir les différentes propositions proposer par l'équipe d'animation. - L'imaginaire et la fantasy - La customisation - Activité graphique et 3D : « POP ARTS » - S'approprier le matériel, approfondir son imaginaire et sa créativité - Animation grand jeu Animation à thème sur les périodes de vacances incluant : - Un grand jeu en lien avec le thème - Une sortie dans un parc ou intervenant extérieur « sport, créatif ou culturel ». - Veillée destinée au plus grand - Atelier créativité - Atelier culinaire.

C. Le Projet d'Activité

Les activités tiennent compte du bon déroulement d'une préparation mais également d'un investissement personnel dans sa présentation et conduite. C'est pourquoi chaque animateur doit s'être informé du déroulement, fonctionnement de l'activité et du rôle, et de la place qu'il lui incombe, (heure de départ, lieu, règles du jeu...). De plus, l'organisation doit être anticipée (préparation du matériel, aménagement des espaces, déguisements...) et pour cela, l'accueil du matin et le temps calme sont des moments propices.

Les différents modes d'interventions possibles :

a) Laisser faire, laisser jouer :

L'animateur n'intervient pas, il veille à la sécurité des enfants, il reste présent et disponible. Il laisse ainsi les enfants choisir et organiser leur activité, l'attitude de l'animateur est surtout liée à sa capacité de tolérer la spontanéité des enfants et d'éviter de façon abusive les espaces autorisées d'activités ou de jeu.

b) Faire avec, jouer avec :

L'animateur devient alors partenaire de l'enfant. Il est en quelque sorte dans une situation d'égalité avec lui. Son rôle évolue selon les règles communes, en évitant d'user de sa supériorité. Il doit jouer le jeu, tout en restant un adulte conscient de son statut.

c) Donner à faire, donner à jouer :

L'animateur aménage un espace, rassemble du matériel, propose des situations, incite, mais n'impose pas. Cette attitude repose sur la confiance. Le rôle de l'animateur est de faciliter le déroulement de l'activité afin d'en assurer la continuité.

d) Faire faire, faire jouer :

L'animateur est le meneur, l'arbitre ou le démonstrateur. Cette attitude lui permet de faire découvrir, de réguler les relations entre participants, de réunir un groupe autour d'une même activité, d'un même projet.

Ainsi nous pourrions conserver des activités et animations autour :

- Du jeux et activités sportives
- Activités manuelles
- Activités d'expression
- Activités de plein air
- Sorties à l'extérieur

D. Thèmes d'animation et d'activités de septembre à décembre 2023 sont :

Je m'approprie mon centre.

- Favoriser le « vivre ensemble »
- Permettre aux enfants d'avoir une attitude responsable
- Encourager l'autonomie de l'enfant
- Favoriser son autonomie, sa liberté de choix, le rendre acteur de ses loisirs.
- Comprendre les règles de vie en collectivité de façon attractive et ludique

Moyens :

- En insistant lors des accueils sur l'importance du « Bonjour » et du « Au revoir ».

En insistant lors des repas sur l'importance du « Merci » et du « S'il te plaît »

*Bonjour, S'il te plaît, Merci, Au
revoir*

Afficher des règles de vie informant les enfants sur leurs droits et leurs devoirs.

À cette occasion :

- Les enfants âgés de 5-6-7 ans, établiront avec l'équipe d'animation des règles du bon joueur afin de pouvoir se construire dans une coopération d'équipe lors de jeux sportifs, collectifs et jeux de société.
- L'enfant pourra voir l'avancée de son comportement par l'intermédiaire de tableau de progression.
- Valoriser l'enfant dans ses bonnes actions.
- Pour les enfants âgés de 8-11 ans, nous travaillerons avec les mêmes règles de vie que les années précédentes. A la place de forme de score, nous fonctionnerons par l'intermédiaire de bilan collectif pour leur permettre de comprendre l'importance de la règle.
- Pour les enfants âgés de 3-4 ans, les animateurs expliqueront les règles aux petits, puis une mise en situation sera faite de façon à pouvoir revenir dessus régulièrement.

Ces règles ne sont pas immuables, elles peuvent évoluer au cours des temps d'échange et de discussions avec les animateurs.

- Instaurer des temps d'échanges, d'écoute entre enfants et animateurs afin de mettre en place des moments de régulation de conflits entre enfants / adultes.
- L'animateur est le référent garant de la sécurité des enfants et il doit être maître de ses activités.

Projet des maternels sur les thèmes de l'espace, ateliers créatifs, la méditation & éveil, au yoga jeux de coordination et collectifs sans oublier les aventures de « Frisette ».

Ces projets et animations Permettront aux enfants de découvrir et de pratiquer des activités nouvelles répondant à leurs besoins en favorisant l'aventure collective, et tout en privilégiant l'épanouissement individuel. Favoriser l'écoute

Objectifs des activités proposées :

Permettre aux enfants d'acquérir des connaissances sur le monde de l'espace, d'exprimer leur créativité et développer leur curiosité. Donner libre cours à leurs réflexions, interrogations dans l'exploration des activités liées au projet.

Les ateliers manuels : Modelage, collage, découpage, dessin, peinture, etc., sur le thème de l'espace.

Les ateliers lecture : Recherche de livres à la découverte de l'espace et des émotions.

Les ateliers d'expression artistique : chant, danse, jeux musicaux, expression corporelle : découverte de bruit et son qui permettent d'accroître l'imagination, l'improvisation, la coordination et l'échange.

Les jeux sous différentes formes afin de favoriser l'épanouissement physique de l'enfant et l'apprentissage de la vie en équipe, de développer l'habileté des enfants dans un esprit ludique.

Privatisé la motricité globale : A l'inverse de la motricité fine, qui regroupe tous les mouvements fins et précis du corps, tel le contrôle musculaire du visage ou celui de mains, la motricité globale réunit les gestes moteurs qui permettent à l'enfant de se déplacer, inclut l'équilibre statique. Ces étapes chez les 3- 6 ans permettront à l'enfant de mettre en harmonie et coordonner l'ensemble de ses mouvements. Les spécialistes appellent cette période, « *L'âge de glace* ».

Jeux éducatifs : loto, puzzle, jeux de société et de construction en lien avec le thème.

Jeux de communication : petits jeux de rôles sur les émotions.

Jeux sportifs et grands jeux : « Grand-mère m'a dit ? », « L'appel de la forêt », « SOS cauchemar » ...

La méditation chez les maternels : Par l'intermédiaire de petits jeux de méditation (La fourmi, l'arbre, quel temps fait-il à l'intérieur de toi) nous invitons l'enfant à

- Gérer plus facilement ses émotions
- Développer sa concentration
- Gérer plus facilement son stress
- Développer son empathie et ses relations amicales.

Eveil au yoga : Le yoga est une activité ludique à faire avec les enfants car il existe de nombreux mouvements amusants que les enfants de moins de 4 ans peuvent pratiquer comme les postures d'animaux, comme celle du chat, de l'escargot ou de la grenouille etc...

Projet chez les primaires.

Organisation de différents projets sur : « l'imaginaire, la fantaisie, l'art « Pop Art » et la customisation »

Organisation de tous les mercredis matin (soit au city, parcours de santé, terrain de basket, gymnase ou salle de motricité) avec des temps de jeux sportifs afin de développer la coordination, la cohésion et la coopération.

Nos après-midi **seront revisitées** sous une organisation modulable en fonctions de la météo et de l'envie de l'enfant :

De 13h00 à 13h30 : temps calme autour d'un livre ou d'un petit jeu calme.

De 13h30 à 14h00 : temps libre extérieur

De 14h00 à 15h00 : temps encadré sur les projets d'animations ou l'enfant a pris le temps de s'inscrire au préalable.

De 15h00 à 15h45 : l'enfant se retrouve libre de choisir de combler ce temps par l'intermédiaire des différents supports de jeux, bricolages mis à disposition ou éventuellement d'utiliser ce qui l'apporte de chez lui.

Projet d'activité mis en place sur la période de septembre à octobre 2023

- Création de carte imaginaire
- Customisation de Tote bag (peinture sur tissus)

Projet d'animation mis en place : Lors des vacances de Toussaint du 23 au 27 octobre 2023

- Thème de la semaine pour les primaires : « Charlie et la chocolaterie »
- Thème de la semaine pour les maternelles : « Avis de recherche »

Projet d'activité mis en place sur la période de novembre à décembre 2023

- Pop art.
- Diverses créations autour du thème de l'automne et Noël
- Grand jeu à thème « Le tour du monde »
- Just dance

Objectifs des activités proposées

Développer l'imaginaire de la créativité de l'enfant sur une base de fantasie.

Les **arts** ont pour **objectif** de maîtriser et approfondir les moyens d'expression **plastique, l'imagination et la créativité.**

« Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités physiques » correspond à des activités artistiques telles que la danse, le mime, le théâtre, l'expression corporelle entre autres.

L'objectif visé par les activités artistiques est d'enrichir les possibilités de création et l'imaginaire musical, personnel et collectif des enfants.

Pourquoi faire de l'art en primaire ?

Son importance est que les arts apportent de la confiance en soi, le concept de soi, les compétences en matière de communication et de coopération, l'empathie, la capacité à

Dans un **jeu de rôle**, les enfants sont invités à incarner des personnages dans trois mondes différents. Ils agissent ensemble dans une histoire interactive. Ils vont se confronter à différentes péripéties, orientées par deux (ou plus) protagonistes qui feront office de narrateurs.

Qu'est-ce qu'un bon jeu de rôle ?

C'est lorsque l'un des joueurs, le Meneur de Jeu, est principalement en charge de la narration et du scénario. Dans un Jeu de Rôle, il n'y pas vraiment de gagnant ni de perdant. Le but est tout simplement de s'amuser et de coopérer en menant à bien l'aventure.

Construire avec l'enfant un jeu de rôle :

L'enfant sera acteur de son personnage et de son imagination lui permettant ainsi d'acquérir de nombreuses compétences qu'il utilisera sans cesse pour continuer à apprendre et comprendre le monde qu'il l'entoure. L'application du **jeu** permet le développement intellectuel, social, sensoriel, moteur et favorise également l'apprentissage du langage.

Dans le **Jeu de Rôle**, comme dans la vie, il est essentiel de travailler ensemble : **La recherche collective**.

Quels sont les apprentissages fondamentaux développés par le jeu ?

En choisissant de jouer avec ce qu'il aime, l'enfant renforce ses capacités dans tous les domaines du **développement** : intellectuel, social, émotionnel et physique. Ainsi, pendant qu'ils jouent, les enfants peuvent expérimenter de nouvelles compétences sociales.

Le **Jeu de Rôle** permet de prendre en considération les émotions de l'enfant, de mettre des mots sur la colère, la peur, la tristesse, la joie... Ce qui est essentiel pour lui permettre de les identifier, d'apprendre à les nommer et petit à petit, à partir de 5/6 ans, de commencer à les surmonter.

Il ne nous faut pas oublier :

C'est qu'avant 4/5 ans, l'enfant est en proie à de grandes tempêtes émotionnelles qu'il traverse sans aucun filtre. Il est inutile de le menacer ou de le punir, Le rôle de l'adulte est fondamental car le très jeune enfant ne peut pas contrôler seul ses émotions. Elles ne sont ni bonnes ni mauvaises mais constituent une réaction biologique à un événement extérieur vécu par l'enfant. Les émotions sont donc des signaux essentiels pour les professionnels afin de prendre en compte l'état de l'enfant, sans jugement. Écouter les émotions de l'enfant avec bienveillance procure un grand bien être chez l'enfant qui se sent reconnu.

Par la même occasion l'attitude adéquate des adultes avec les enfants sera :

- De mettre des mots sur les émotions des enfants (ex. : tu es triste, tu as eu peur...)
- De comprendre l'émotion (tu es... parce que... et c'est dur pour toi)
- D'apaiser l'enfant par un ton chaleureux, une attitude compréhensive et affectueuse.
- L'équipe pourra en profiter pour faire découvrir les émotions par l'intermédiaire de livre « *Mes émotions* »

Projet sur la méditation chez les primaires lors des temps calmes déterminer :

Une pratique utile pour mieux grandir.

Dès leur plus jeune âge, les enfants doivent « affronter » de multiples sollicitations quotidiennes, ce qui peut affecter leurs comportements. Il apparaît alors bénéfique de prendre du recul par rapport à ces activités et de créer des espaces de calme et de réflexion.

Cette approche peut tout à fait être adaptée aux enfants de tout âge.

La méditation consiste à se concentrer sur le présent et à être conscient de ce qui se passe à l'intérieur et à l'extérieur, sans porter de jugement. Il s'agit de remarquer les sensations physiques et les réactions émotionnelles, ainsi que nos liens avec les autres et avec notre environnement. Savoir se concentrer et observer peut-être extrêmement bénéfique. En effet, cela aide les enfants à :

- Augmenter leur capacité d'attention,
- Comprendre et réguler leurs émotions,
- Gérer leur stress et contribuer à leur bien-être général,
- Prendre conscience de leur corps et de leurs sens,
- Établir un lien avec la nature,
- Développer de l'empathie et de la compassion pour les autres.

Présentation d'idées pour les périodes de septembre à décembre 2023

Exemples d'activités manuelles et créatives	Exemples d'activités sportives
<u>Maternelles 3 – 5 ans</u> - Découverte de l'univers de l'espace divers ateliers créatifs en utilisant divers matériaux	- Jeux de relais - Jeux de parcours
<u>Primaires 6 - 7 ans</u> - Initiation à différents outils des arts plastiques - Initiation à la fantasy - Création manuelle personnalisée - Utilisation de différents supports d'application (paille, toile, feuilles d'arbres)	- Jeux de rôle - Grands jeux de type tour du monde - Jeux de connaissances

Les projets d'animations spécifiques

Au travers différents projets ou par la définition d'une ou plusieurs thématiques lors des vacances scolaires, l'AL permet à chaque enfant de se développer, de s'épanouir, d'apprendre par le biais de jeux, d'activités ludiques, éducatives et enrichissantes.

Après des réunions de préparation, il en découle un programme d'activité varié, étoffé et adapté aux différentes tranches d'âges comprenant des activités sportives. Pour chaque activité de l'accueil de loisirs, les animateurs élaborent un projet d'animation. L'activité doit avoir un but et doit être aboutie, être maîtrisée, préparée en amont, adaptée à l'âge de l'enfant (le rangement fait partie de l'activité).

Lors des ateliers thématiques,

Pour le côté ludique, les différentes activités favorisent l'épanouissement de l'enfant. L'animateur a un rôle éducatif important, il doit être cohérent dans sa façon d'être et de faire. Les animateurs ont créé leur projet d'animation en amont. Ils doivent être à l'écoute des enfants, répondre à leurs demandes et à leurs besoins, doivent savoir accepter les refus, donner envie sans forcer l'enfant.

Nos sorties à l'extérieur de la structure sont :

- 1) Sortie au parc de Youpimom : Prévu le mercredi 11 octobre
- 2) Mini randonnée avec les primaires sur une courte distance dans Auzouer en Touraine sur le temps des vacances de Toussaint

6. Présentation de l'équipe d'animation

L'équipe d'animation sera composée de 2 animatrices diplômée BAFA dont une en stage de formation BAFD.

D'une animatrice CAP petite enfance et en cours de BAFA.

D'une stagiaires BAFA dont une référente des primaires.

L'équipe sera mise en avant sur la réalisation des projets d'animation. Elle se devra de mettre en place son savoir, savoir-faire et savoir-être tel-que :

- Savoir donner du sens aux activités organisées.
- Prendre en compte le rythme et les besoins de l'enfant.
- Maîtriser des techniques d'animations.
 - Savoir combiner les bases, de jeux pour créer de nouvelles animations.
 - Savoir utiliser l'imaginaire de l'enfant.

Mais avant tout la direction attend que l'équipe :

- Face preuve de dynamisme et d'énergie pour entraîner son public dans les activités prévues et susciter l'envie d'y participer.
- Être pédagogue et savoir être à l'écoute de chacun.
- Être créatif
- Capaciter de communication et savoir engager un dialogue constructif.
- Les connaissances des règles de sécurité et la réactivité lors de conflit ou d'accidents sont des compétences primordiales au métier de l'animation.
- Sens de l'écoute et responsabilités sont des qualités indispensables pour exercer cette profession.

7. Les fonctions de l'animateur / animatrice qualifié ou non qualifié. Les fonctions de l'animateur / animatrice référente.

A. Mission du poste

Garantir la sécurité morale, physique et affective des enfants et entretenir des relations avec les familles.

- Aménager des espaces en fonction des animations proposées et des besoins des enfants dans le respect des règles de sécurité.
- Participer aux différents temps de la vie quotidienne dans le respect des règles d'hygiène.
- Être médiateur au sein du groupe d'enfants : gérer les conflits, garantir le respect des règles de vie, être à l'écoute des enfants tout en facilitant les échanges et le partage.
- Faire en sorte que les relations avec les familles et les enfants soient harmonieuses.

Participer à l'éveil des enfants (encadrer et animer) par la mise en œuvre de projets d'animation et de démarches pédagogiques :

- Proposer et adapter les animations en lien avec le projet pédagogique de la structure.
- Préparer, mettre en œuvre et réaliser les animations.
- Mettre en place un répertoire d'activités variées en lien avec les spécificités du public.
- Concevoir et élaborer les projets d'activités mis en place sur la structure.
- Accompagner, réaliser et évaluer les projets des enfants.
- Animer chaque moment d'animation auprès des enfants.

Participer au fonctionnement et enrichir la vie de l'équipe d'animation :

- Concevoir et élaborer le projet pédagogique avec le directeur de l'AL et l'équipe d'animation. Etablir les modes de fonctionnement de la structure : règles de vie, consignes de sécurité, rythmes de vie de l'enfants
- Participer de manière active aux réunions d'équipe, apporter ses connaissances et ses savoirs.
- Partager les informations en sa possession avec l'équipe d'animation et rendre compte au directeur / directrice de toutes les situations particulières (fonctionnement, familles, enfants, partenaires, intervenant extérieur...).
- Entretenir des relations quotidiennes et courtoises avec les collègues, les partenaires...).
- Utiliser de façon pertinente le matériel et les équipements de l'accueil. Participer à l'inventaire et aux commandes du matériel.

B. Mission du poste de l'animateur/ animatrice référent

L'animateur, l'animatrice référent est nommé par le directeur de l'AL. En plus de son rôle d'animateur la posture professionnelle attendue du référent est :

- Qualités relationnelles : écoute, patience, disponibilité, adaptation, capacité à aller vers toutes situations demandées par la direction.
- Discrétion.
- Capacité d'initiative et le sens de l'autonomie.
- Capacité à prendre du recul (analyse des situations, discernement) avec le public.
- Remettre en question les pratiques pour les améliorer.
- Il est garant de la bonne tenue des listings et états d'heures, il est l'interlocuteur privilégié des parents ou de toute personne venant chercher un enfant.

8. Les fonctions du directeur / directrice adjointe

1. Élaborer et mettre en œuvre avec son équipe d'animation, dans le respect du cadre réglementaire des accueils collectifs de mineurs, un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif et prenant notamment en compte l'accueil de mineurs atteints de troubles de la santé ou porteurs de handicaps

- Le stagiaire est capable d'expliciter votre projet éducatif et de choisir les objectifs éducatifs qu'il va décliner dans son projet pédagogique.
- De décliner les objectifs pédagogiques.
- De décliner les modalités de participation de l'équipe d'animation dans la conception et la mise en œuvre du projet pédagogique.
- De prendre en compte la spécificité des publics.

2. Situer son engagement dans le contexte social, culturel et éducatif

- Le stagiaire BAFD est capable de connaître le contexte social, culturel et éducatif
- De préciser son positionnement en tant que directeur
- D'exprimer son engagement par rapport à ses valeurs

3. Coordonner et assurer la formation de l'équipe d'animation

- Le stagiaire est capable de présenter sa vision du rôle de l'animateur.
- Le stagiaire présente les modalités d'évaluation de son équipe.
- Le stagiaire présente les moyens mis en œuvre pour répondre aux besoins en formation.

4. Diriger les personnels et assurer la gestion de l'accueil.

- Le stagiaire est capable de se positionner en tant qu'autorité hiérarchique.
- De favoriser la communication.
- D'animer et de dynamiser son équipe.
- Le stagiaire est capable d'accueillir les publics.
- De gérer un budget pédagogique.
- De comprendre le budget général de l'ACM.
- De mobiliser les obligations réglementaires.
- De gérer le suivi administratif et sanitaire.

5. Développer les partenariats et la communication.

- Le stagiaire est capable de mobiliser des partenaires et des ressources, présents sur son territoire, utiles à son projet.
- D'impliquer les familles.
- De communiquer et d'informer les familles.
- De communiquer autour de l'ACM.

9. Les fonctions du directeur / directrice

A. Le directeur / directrice de l'AL

1. Missions principale

- Construit, élabore et met en œuvre avec son équipe d'animation, dans le respect du cadre de la réglementation des accueils collectifs des mineurs, un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif
- Coordonne la mise en place des activités qui en découlent et encadre l'équipe d'animation.
- Contrôle et applique les règles d'hygiène et de sécurité.
- Prépare et conduit les différentes réunions,
- Garant de l'administratif et de l'animation, gère le personnel :
 - Recrutement, encadrement
 - A un rôle formateur pour son équipe d'animation,
 - Coordonne et assure la formation de l'équipe d'animation
 - Évalue l'équipe (acquis – attentes – suivis des animateurs stagiaires
 - Assure la gestion des tâches quotidiennes de l'AL (administrative et budgétaire, matérielle...)
 - Communique avec les familles, les prestataires et services de la ville.
- Utilise les critères d'évaluation définis dans le projet pédagogique
- Respecte les rythmes et le bien-être des enfants

2. Qualités humaines essentielles

- Patience
- Dynamisme
- Disponibilité
- Sens relationnel
- Compréhension
- Pédagogie
 - Être ouvert à l'échange
 - Être force de proposition
 - Être disponible, accessible
 - Adopter un comportement en adéquation avec sa fonction Avoir une attitude cohérente avec l'ensemble de son équipe
 - Savoir communiquer à bon escient
- Être un adulte référent :
 - Attitude appropriée et tenue vestimentaire adaptée
 - Langage adapté et cohérence dans les attitudes
 - Respect des règles et des personnes
 - Veiller au respect des objectifs pédagogiques
 - Être vigilant et rigoureux sur l'organisation des activités et de la vie quotidienne

- Être réactif et à l'écoute
 - Adaptabilité
 - Analyse de la situation
 - Prise de recul
 - Capacité à se remettre en question
- Être en capacité d'informer et de communiquer :
 - Avec les enfants ou les jeunes
 - Partage, échanges au sein de l'équipe
 - En direction des familles
 - Avec les partenaires extérieurs (prestataires, élus locaux, présidents d'associations...)

B. Lors de la finalité du « Projet Pédagogique »

Le salarié s'engage à s'investir pleinement dans ses fonctions d'animateur :

Un document d'engagement est cependant signé entre les deux parties : Le salarié et le dirigeant de l'association dirigé sur l'AL de la commune d'Auzouer en Touraine en tant que directrice. (Cf. en annexe)

Modalités de réalisation

- Pendant le temps de travail
- Hors temps de travail (dates butoirs en accord des deux parties)

Modalités des tâches attendues.

- L'animateur/l'animatrice participe, au sein d'une équipe, à la mise en place du projet pédagogique conduit par le directeur/directrice, en cohérence avec le projet éducatif de l'organisateur du séjour.
- Conserver le secret professionnel
- Répondre aux demandes de la direction
- S'adapter à toute situation
- Prise d'initiative
- Être actif
- Gérer sa fatigue
- Prise de conscience que je suis exemplaire aux yeux des enfants
 - Tant dans ma tenue vestimentaire
 - Tant dans mon langage
- Contrôler les horaires des animations
- Accepter d'évoluer sur son poste (*ne pas rester sur ses acquis*)
- Accepter les remises en question
- Appliquer les modalités de la mise en place de la structure :
 - S'adapter aux locaux mis à disposition.
 - S'adapter aux demandes de l'organisateur (la mairie).
 - S'adapter dans une équipe d'animation :
 - Sans discrimination
 - Dans le dialogue (apprendre la cohésion d'équipe)
 - Dans l'échange de son savoir
 - Dans l'entraide

- Ne se met pas dans une position de supériorité face à mes collègues (diplômé ou pas)
- Participer à toutes les réunions même imprévues.
- Accepter les modifications d'horaires imposées par des organisations d'activités ou par l'intervention des partenaires de l'UFCV ou autres.
- Respecte ma hiérarchie

Préambule de l'animation

Une bonne introduction du travail en équipe. (Crédité à Je suis animateur.fr)

Il était une fois... quatre individus qu'on appelait « Tout le monde », « Chacun », « Quelqu'un » et « Personne ». Il y avait un important travail à faire, et on a demandé à « Tout le monde » de le faire. « Tout le monde » était persuadé que « Quelqu'un » le ferait. « Chacun » pouvait l'avoir fait, mais en réalité « Personne » ne le fit.

« Quelqu'un se fâcha, car c'était le travail de « Tout le monde » ! « Tout le monde » pensa que « Chacun » pouvait le faire. Et « Personne » ne doutait que « Quelqu'un » le ferait. En fin de compte, « Tout le monde » fit des reproches à « Quelqu'un » parce que « Personne » n'avait fait ce que « Chacun » aurait pu faire.

Moralité... Sans vouloir le reprocher à « Tout le monde », il serait bon que « Chacun » fasse ce qu'il doit faire sans nourrir l'espoir que « Quelqu'un » le fera à sa place. Car l'expérience montre que là où on attend « Quelqu'un », généralement on ne trouve « Personne ».



10. L'évaluation générale de l'Accueil de Loisirs

L'évaluation du projet pédagogique permet de proposer des évolutions, de remédier aux situations problématiques. Elle permet de constater ou non l'articulation entre finalités définies dans le projet éducatif, les objectifs précisés dans le projet pédagogique et le fonctionnement du centre.

Notre projet pédagogique sera évalué en plusieurs temps :

- Les interventions :

Amener l'enfant à prendre conscience de ce qu'il fait, comment il l'a fait, à s'expliquer sur ce qu'il a réussi et/ou échoué pour évoluer.

Inciter, encourager, relever les réussites et les progrès, dédramatiser les échecs. Accompagner les actions des enfants d'une verbalisation claire et précise ou reformulée.

- **Avec l'ensemble de l'équipe d'animation** à mi-séjour pour savoir où on en est exactement dans la mise en place et l'application du projet. Les remarques des enfants seront utilisées lors de ce premier temps d'évaluation. Peut-être aussi évalué sous forme de grille.

À chaque fin du séjour toujours avec l'équipe d'animation mais aussi avec les parents et les enfants qui le souhaitent. Pourquoi pas sous forme de questionnaire...

Cette évaluation reprendra l'ensemble des objectifs du projet pédagogique.

Nous tâcherons à ce moment-là de voir ce qu'il est advenu de notre projet et nous nous projetterons alors dans l'avenir pour donner des pistes aux projets futurs afin qu'ils réussissent

1) Les critères d'évaluation :

- La communication et la circulation des informations au sein de l'équipe d'animation.
- Les éventuels conflits existants au sein de l'équipe.
- Les conflits peuvent exister entre les enfants.
- La satisfaction des prestations de services.
- Les relations entre l'animateur et les enfants.
- Le respect du planning d'activité par les animateurs.
- L'appréciation du planning d'activité par les enfants.
- Le respect des règles de vie.
- Le respect du travail du personnel technique.

2) Les outils et les moyens :

- Mise en place de réunions régulières avec les animateurs.
- Discussions au cours de la journée avec les enfants sur leur ressenti.
- Grille pour les enfants et sous forme de questionnaire pour les parents.

3) Evaluation des stagiaires BAFA :

- En début de stage sera proposé une évaluation de ses acquis personnels, de ses attentes et des objectifs fixés par la direction.
- Tout au long du stage, une écoute et une aide permanente sera mise en place, pour soutenir le stagiaire dans ses acquisitions. Il pourra également s'appuyer sur l'équipe d'animation.
- En milieu de stage, le stagiaire aura une évaluation intermédiaire, éventuellement en présence de l'animation.
- En fin de stage, l'animateur fera un bilan de son expérience, il évaluera ses acquis ou ses manques. Cette évaluation sera accompagnée d'une grille. (Cf. : grille en annexe)

4) Evaluation des stagiaires BAFD

- En début de stage sera proposé une évaluation de ses acquis personnels, de ses attentes et des objectifs fixés par la direction.

Par son implication dans l'organisation du centre et l'expression de ses priorités éducatives, la directrice stagiaire BAFD doit montrer des aptitudes à :

Savoir/savoir-faire :

- Mobiliser une équipe sur le projet pédagogique et des projets d'animation.
- Donner à son équipe tous les moyens nécessaires à la réalisation de ces projets.
- Identifier et utiliser les compétences de chacun
- Gérer l'équipe d'animation en ACM (animer le travail d'équipe, réguler les conflits)
- Organiser la vie collective en garantissant le respect de la santé, du rythme et de la sécurité de chacun.
- Assurer la gestion de l'accueil des parents.
- Mesurer les exigences réglementaires et sa responsabilité pénale et moral.
- Assurer le suivi administratif de l'ACM.

Savoir être :

- Être respectueux de la loi et des règles de vie du centre (par la valeur de son comportement)
- Être respectueux des autres personnes.
- Montrer une capacité d'écoute, d'attention à l'autre et aux autres.
- Montrer une capacité d'inventivité pédagogique.
- Montrer une capacité à analyser les situations et agir en conséquence.

11. Déroulement de la journée

Matin

• de 7h30 à 9h : temps d'accueil individualisé

Pointage des enfants dans le hall d'entrée. Un échange individualisé avec la directrice de l'accueil de loisirs est possible à l'initiative de la famille et/ou de l'équipe.

Ateliers d'accueil autonomes (dessin, jeux de société, jeux de construction, jeux symboliques, lecture, origami...) sous le regard bienveillant des équipes

A la fin du temps d'accueil, **rangement** des ateliers autonomes avec les enfants, puis **forum enfant** pour annoncer le déroulement de la matinée et/ou de la journée continue. L'animateur est présent et rappelle également les consignes et règles de vie inhérentes à la vie de groupe et à l'activité proposée.

• 9h30 à 12h : animations.

Activités ludiques, culturelles, artistiques, sportives, scientifiques, sorties...

Les animations sont proposées par les animateurs ou faire appel à des intervenants.

A la fin de l'activité, le rangement des salles se fait avec les enfants. Puis sanitaires et lavage des mains avant le repas.

Temps méridien

• 12h : repas (environ 45 minutes)

Donner la possibilité à chaque enfant de goûter et d'apprécier son repas dans la convivialité et la détente. Chaque enfant est incité à goûter à chaque plat, à veiller au niveau sonore.

• 13h : Temps calme et sieste (maternelles)

Après le repas, un temps calme est systématiquement proposé aux enfants pour se ressourcer et se reposer (chuchotement, lecture, musique douce...)

Un animateur est responsable du temps de sieste se déroulant dans une salle dédiée.

• 13h30 à 14h30 : temps d'accueil individualisé

Comme pour le temps du matin : ateliers d'accueil autonomes, rangement avec les enfants et forum des enfants pour présenter l'après-midi.

Après midi

• 14h30 à 16h00 : animations

• 16h00-16h30 : Goûter

• 16h45 : Forum bilan des enfants

Pour échanger sur l'appréciation de la journée et éventuellement les règles de vie pour un mieux vivre ensemble.

• 17h à 18h30 : départ échelonné des enfants

Ateliers autonomes comme pour le matin ou le début d'après-midi. Un retour personnalisé est fait aux familles pour leur faire part du déroulement de la journée pour leur enfant.

12. Le suivi sanitaire et la sécurité

La direction informe l'équipe d'animation sur les comportements à adopter de façon générale.

1) Le taux d'encadrement :

Conformément à la réglementation en vigueur le taux d'encadrement en accueil de loisirs est de :

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

2) Le taux d'encadrement en piscine :

- Pour les moins de 6 ans : 5 enfants pour 1 animateur dans l'eau
- Pour les plus de 6 ans : 8 enfants pour 1 animateur dans l'eau

3) Le suivi sanitaire :

Afin d'effectuer un suivi adapté à chaque enfant, l'équipe pédagogique est tenue au courant des particularités de chacun (allergies, problèmes de santé divers, régimes alimentaires...) que les parents ont signalé sur les fiches sanitaires lors de l'inscription.

L'équipe peut être amenée à réaliser des soins si un enfant se blesse au cours d'une activité. Elle a donc à sa disposition une trousse de secours constituée de produits autorisés par la réglementation des accueils de loisirs de mineurs.

Avant chaque soin, l'équipe pédagogique se munit de gants jetables réservés à cet effet.

A chaque soin effectué sur un enfant, l'animateur note les informations suivantes sur une feuille de soin :

- Date et heure du soin
- Nom et prénom de l'enfant
- Nature de la blessure (bien préciser l'endroit de la blessure)
- Produits utilisés
- Nom du soignant

Ces informations sont contrôlées et avisées par la directrice de l'accueil. De plus, quel que soit la nature des soins ils sont consignés sur un registre d'infirmerie. Ceux faits à l'extérieur sont retranscrits sur ce même cahier. L'équipe d'animation ne peut en aucun cas donner un médicament par voie orale ou inhalée, exception faite sur présentation de l'ordonnance médicale et autorisation parentale. La direction est identifiée comme seule à pouvoir donner certains médicaments définis par ordonnance médicale.

En cas d'accident

Avant tout ne pas s'affoler !! L'animateur doit rester maître de soi et éviter des cris ou attitudes qui vont paniquer le reste du groupe.

Selon la gravité de la blessure, prévenir d'abord les pompiers :

- D'un portable, composer le 112 ou le 15
- D'un fixe, composer le 18 ou le 15
- Préciser aux pompiers en premier lieu :

- NOM, PRENOM DU BLESSE,
- LIEU EXACT DE L'ACCIDENT,
- LES CAUSES,
- LES GESTES EFFECTUES. 15
- Préciser aux pompiers en second lieu :
 - L'adresse exacte de l'intervention
 - La nature et les circonstances de l'accident
 - L'état et l'âge de la victime
 - Les gestes qui sont en train d'être pratiqués
 - Le numéro de téléphone pour vous joindre
 - Demander si l'on peut raccrocher Ne pas oublier que l'animateur ayant appelé les secours sera l'unique référent avec les secours.

Un autre animateur rassemble et éloigne les autres enfants. Dédramatiser la situation et éviter l'humour noir et de s'étendre sur des accidents antérieurs.

- Pour un enfant blessé :
 - Ne pas le déplacer, et si vous êtes sur une route, signalez votre présence aux usagers.
- En attendant les secours :
 - Rassurer l'enfant blessé, lui tenir compagnie, lui parler.
 - Ne pas le laisser s'endormir.
 - Ne jamais le laisser seul.
 - Préparer le blessé au départ avec les pompiers.

Mais, n'oubliez jamais qu'il vaut mieux prévenir que guérir, donc à vous d'être vigilant et d'évaluer les risques que vous prenez !!!

En cas d'incendie, d'évacuation du centre

Un ou plusieurs exercices d'évacuation auront lieu pour évaluer la réactivité de chacun afin de procéder au mieux et de corriger les erreurs éventuelles au cours de cette évacuation.

En cas de risques extérieurs (feu ou autres), l'évacuation du centre est déclenchée par une alarme. Dès que l'alerte est donnée, vous devez :

- Rassembler les enfants dans le calme, les compter et faire l'appel.
- Ne pas vous préoccuper de vos effets personnels, ni de ceux des enfants.

Le guide de la file amène tous les enfants, les animateurs et le personnel au point de rassemblement. C'est-à-dire vers le lieu le mieux adapté !

Le serre-file doit vérifier qu'il n'y ait pas d'enfants dans les toilettes, salles d'activités... Si il manque un ou plusieurs enfants, un adjoint est chargé de faire le tour du centre afin de les retrouver.

Sur le lieu de rassemblement, regrouper les enfants par groupe, les compter à nouveau et refaire un appel.

Ne pas oublier de rassurer les enfants, de leur parler et de les calmer en cas de crise de panique ou d'angoisse.

Des supports concernant les démarches à suivre sur :

Vigilance attentats :

Les bons réflexes sont transmis dans un guide à destination des organisateurs, des directeurs et des animateurs en charge des ACM.

Convention Internationale des droits des enfants.

Texte intégral

Le guide Utilisateur pour les personnes sourdes ou malentendantes « 114 »

Savoir gérer une période de forte chaleur.

Enfant en danger ? Parents en difficulté ? « 119 »

Modèle de plan de prévention du harcèlement

Liste de prévention du harcèlement et de la discrimination

Mise en place d'un système nous permettant de prévenir ces phénomènes.

Ce système se présente sous forme de deux listes :

- La première est destinée aux personnes à surveiller de par leurs actions et leurs paroles.
- La seconde, [bleue](#), pour les personnes susceptibles d'être victimes.

« Sont à disposition dans le bureau de la direction ».

13. Les points non négociables

Les fumeurs : l'équipe ne doit pas fumer en présence des enfants ils s'abstiendront dans l'établissement, seront discrets vis-à-vis des familles et enfants ; ils feront en sorte de ne pas sentir la cigarette lors de la prise en charge des enfants (lavage de mains...).

Violence : L'animateur ne doit pas violenter physiquement, moralement ou affectivement un enfant.

L'animateur doit adhérer au projet pédagogique.

Le téléphone portable reste un moyen de communication d'urgence et non personnel pendant le temps de travail. Il doit être utilisé à des fins professionnelles. L'animatrice se doit d'être joignable afin de pouvoir gérer les urgences ou les imprévus rapidement. L'utilisation du téléphone à des fins personnelles pourra être possible de façon brève et occasionnelle, avec l'autorisation des directrices.

Discrimination : l'animateur ne doit en aucun cas faire de discrimination raciale, religieuse ou autre.

Rappel : il est interdit de diffuser des images de la vie de l'ACM sur les réseaux sociaux (comme Facebook, Instagram...). Les animateurs ne sont autorisés à prendre en photo ou à filmer les enfants que pour le bon déroulement des activités (cadres photos, photos pour les porte-manteaux...) avec l'accord des parents.

Les retards (abusifs) et les absences non justifiées ne sont pas autorisés. L'animateur devra fournir un justificatif de retard ou d'absence. Il lui est demandé de contacter le plus rapidement sa hiérarchie

L'attitude physique et morale : il est demandé d'avoir une attitude physique et morale irréprochable. Sur le temps d'accueil, l'animateur sera la figure d'autorité et d'exemple des enfants.

Le repas : Pendant les temps de repas, il est possible de ne pas tout aimer mais l'équipe pédagogique se doit de goûter à tout devant les enfants, car les adultes restent des référents et modèles qui se doivent d'avoir un discours en cohérence avec leurs actions.

Le non négociable est un énoncé de règles de vie établi par l'équipe d'animation et en fonction du règlement intérieur et qui sera mis en application auprès des enfants et des familles.

- Les enfants ne peuvent pas entrer et sortir de l'enceinte de l'accueil de loisirs sans être accompagnés par un parent ou une personne expressément dans le dossier, sauf sur autorisation écrite et signée des parents (cf. réglementation de l'AL).
- Les enfants ainsi que l'équipe d'animation doivent apprendre à se respecter mutuellement.
- Les enfants ainsi que l'équipe d'animation et les personnes extérieures de passage ne doivent pas user d'un vocabulaire grossier.

Conclusion

Ce projet pédagogique est un outil de référence. Il définit les objectifs pédagogiques que s'engage à poursuivre l'équipe d'animation de l'accueil de loisirs. Il correspond au fonctionnement de l'AL, en prenant en compte les attentes.

Par la pratique, nous évaluerons la faisabilité du projet et nous améliorerons les manques. Pour avoir une cohérence de travail, d'un temps de préparation, d'une réalisation et d'un bilan pour évaluer si l'action a rempli les objectifs posés dans ce présent document.

Le domaine de l'animation n'étant pas figé, ce projet pédagogique est en constante évolution.

Annexe

- **Engagement dans le cadre de la mise en place du projet pédagogique, des projets d'animations et d'activités.**
- **Grille d'évaluation d'animateur.**
- **Bilan d'une journée passée au centre (petit, moyen, grand).**
- **Fiche d'animation et d'activité.**
- **Exemple de Fiche d'évaluation de projet d'enfant.**
- **Règles de vie du vivre ensemble à l'accueil de loisirs.**
- **Les 6 règles de vie du bon joueur.**



Engagement dans le cadre de la mise en place du projet pédagogique, des projets d'animations et d'activités.

Le salarié

Nom, prénom :

Fonction :

S'engage à s'investir pleinement dans ses fonctions d'animateur :

L'association

Dirigé sur l'AL de la commune d'Auzouer en Touraine en tant que directrice

Nom, prénom :

Modalités de réalisation

Pendant le temps de travail

Hors temps de travail (date butoir en accord des deux parties)

Modalités des tâches attendues.

- L'animateur/l'animatrice participe, au sein d'une équipe, à la mise en place du projet pédagogique conduit par le directeur/directrice, en cohérence avec le projet éducatif de l'organisateur du séjour.
- Conserver le secret professionnel
- Répondre aux demandes de la direction
- S'adapter à toute situation
- Prise d'initiative
- Être actif
- Gérer sa fatigue
- Prise de conscience que je suis exemplaire aux yeux des enfants
 - T'en dans ma tenue vestimentaire
 - Mon langage
- Contrôler les horaires des animations
- Accepter d'évoluer sur son poste (*ne pas rester sur ses acquis*)
- Accepter les remises en question
- Appliquer les modalités de la mise en place de la structure :
 - S'adapter aux locaux mis à disposition.
 - S'adapter aux demandes de l'organisateur (la mairie).
 - S'adapter dans une équipe d'animation :
 - Sans discrimination
 - Dans le dialogue (apprendre la cohésion d'équipe)
 - Dans l'échange de son savoir
 - Dans l'entraide
 - Ne se met pas dans une position de supériorité face à mes collègues (diplômé ou pas)
 - Participer à toutes les réunions même imprévues.
 - Accepter les modifications d'horaires imposées par des organisations d'activités ou par l'intervention des partenaires de l'UFCV ou autres.
 - Respecte ma hiérarchie

Préambule de l'animation

Une bonne introduction du travail en équipe. (Crédité à Je suis animateur.fr)

Il était une fois... quatre individus qu'on appelait « Tout le monde », « Chacun », « Quelqu'un » et « Personne ». Il y avait un important travail à faire, et on a demandé à Tout le monde » de le faire. « Tout le monde » était persuadé que « Quelqu'un » le ferait. « Chacun » pouvait l'avoir fait, mais en réalité « Personne » ne le fit.

« Quelqu'un se fâcha, car c'était le travail de « Tout le monde » ! « Tout le monde » pensa que « Chacun » pouvait le faire. Et « Personne » ne doutait que « Quelqu'un » le ferait. En fin de compte, « Tout le monde » fit des reproches à « Quelqu'un » parce que « Personne » n'avait fait ce que « Chacun » aurait pu faire.

Moralité... Sans vouloir le reprocher à « Tout le monde », il serait bon que « Chacun » fasse ce qu'il doit faire sans nourrir l'espoir que « Quelqu'un » le fera à sa place. Car l'expérience montre que là où on attend « Quelqu'un », généralement on ne trouve « Personne ».



Suite à l'entretien du, entre M. Mme
..... représentant l'association et M. Mme
.....salarié, il est convenu
que les deux parties s'engagent à respecter les clauses susmentionnées.

Cette lettre doit être datée et signée en deux exemplaires par les deux parties.
1 exemplaire conserver par le salarié et la direction de la structure

Signature suivie de la mention « lu et approuvé ».

Le salarié

La direction

Grille d'évaluation d'animateur N°1

Nom et prénom de l'animateur :	- -	-	+	++
Je sais...				
Pour l'accueil				
Gérer l'accueil (prendre en charge un groupe)				
Prendre la parole en groupe				
Animer l'accueil de diverses façons				
Pour mon activité				
Préparer mon activité (tel, autorisation...)				
Préparer mon matériel				
Mener un groupe d'enfant				
Ranger mon matériel				
Faire un bilan de mon activité				
Mettre en place une sensibilisation				
Mettre en place une dramatisation				
En réunion				
Participer en réunion				
Donner mon avis				
Concevoir un planning				
Être capable de s'intégrer dans l'équipe				
Accepter la critique lors des réunions				
M'investir dans la préparation				
Animer : ☐ Un jeu collectif ☐ Une activité manuelle ☐ Une activité d'expression (spectacle) ☐ Des chants ☐ Un grand jeu				
En général				
Gérer les repas et goûter				
M'investir dans un grand jeu				
M'adapter aux imprévus				
Demander conseil				
Être à l'écoute (enfants/parents/équipe)				
Conduire un groupe d'enfants de tout âge				
Respecter santé - sécurité - bien être de l'enfant				
Appliquer les consignes de la directrice				
Adopter un vocabulaire adapté				
Être disponible				

Grille d'évaluation d'animateur N°2

Début stage				Grille d'auto évaluation du stagiaire pratique BAFA												Mi stage				Fin Stage			
-	-	+	++													-	-	+	++	-	-	+	++
SAVOIR																							
				Je connais les caractéristiques de développement, les rythmes, les besoins et les attentes des jeunes que j'encadre.																			
				Je sais adapter mon attitude et mon langage au public concerné.																			
				Je connais des jeux, jeux sportifs et jeux de plein air.																			
				Je connais des activités d'expression.																			
				Je connais des activités manuelles.																			
				Je connais la courbe d'intensité d'une séance d'animation.																			
				Je connais les règles minimales de sécurité.																			
				Je connais les règles d'hygiène essentielles à la vie en collectivité.																			
				J'ai conscience de mes responsabilités civiles et pénales inhérentes à ma fonction.																			
SAVOIR FAIRE																							
				Je sais faire la différence entre un projet éducatif, pédagogique et d'activité.																			
				Je sais organiser et gérer une journée type avec un groupe d'enfants.																			
				Je sais élaborer un projet d'activité et préparer une activité.																			
				Je sais animer une activité.																			
				Je sais évaluer une activité.																			
				Je sais motiver un enfant.																			
				Je sais reconnaître et faire vivre les projets des enfants.																			
				Je sais observer l'état physique et psychologique d'un enfant et réagir en fonction.																			
				Je sais apprécier l'ambiance et l'état physique d'un groupe et réagir en fonction.																			
				Je sais m'adapter aux imprévus.																			
				Je sais gérer mon rythme de vie (repos, sommeil...)																			
				Je sais aérer le matériel d'animation.																			

SAVOIR ETRE															
					Je me sens capable d'assumer mes responsabilités d'animateur.										
					Je sais faire preuve d'initiatives.										
					Je sais être vigilant à la sécurité.										
					Je suis capable d'adhérer au projet et de m'y impliquer.										
					Je sais être actif et constructif en réunion.										
					Je suis capable d'adhérer à d'autres idées que les miennes.										
					Je suis capable de faire adhérer d'autres personnes à mes idées.										
					Je suis capable de travailler en équipe.										
					Je sais être à l'écoute des enfants et de mes partenaires.										
					Je suis disponible.										
					Je sais faire abstraction de mes humeurs pour le bien de la collectivité.										
					Je sais me remettre en question.										

Objectifs précis fixés par le directeur à partir de cette grille :

- en début de stage :

- en milieu de stage :

Appréciation de fin de stage (apparaissant sur ma validation BAFA) :

Bilan d'une journée passée au centre

Comment s'est passée ta journée (petit, moyens et grand)

	 Très bien	 Moyen	 Pas bien du tout
Les activités			
Les jeux			
Les copains			
Les adultes			
Commentaires :			

Exemple de Fiche d'évaluation de projet d'enfant

Enfant acteur de sa journée

L'objectif est de permettre à l'enfant d'être acteur de ses apprentissages, en respectant son rythme et ayant confiance en ses capacités. Avec la pédagogie de projet, nous partons de l'enfant, de ses centres d'intérêts et de sa vie. Le projet naît d'un intérêt, d'un besoin, d'un désir de faire. Grâce à lui, l'enfant est amené à faire des choix et à aller jusqu'au bout de son projet. Il est en situation d'**acteur**.

Le projet pourra se réaliser individuellement, en petit groupe, en groupe collectif. En voici quelques points clés :

CHOISIR :	L'enfant ou le groupe d'enfants choisit un sujet de projet.
SE MESURER :	Tout au long de leur travail, les enfants sont amenés à faire le bilan de leurs avancées, en fonction des objectifs de départ. Il s'agit bien là d'auto-évaluation.
FAIRE :	Les enfants vont mener à bien leur projet de façon autonome. Ils vont chercher les informations, essayer, analyser leurs échecs, leurs réussites, chercher encore jusqu'à ce que leur projet aboutisse. L'adulte est là pour leur apporter des outils variés et discuter avec eux la méthodologie.
COMMUNIQUER :	Tout projet doit aboutir à une production que les autres vont voir et reconnaître. Les enfants vont pouvoir présenter leur projet sous des formes très diverses : spectacles, chants, objets, écrits, réunions, exposés. Ils présenteront leur projet à leur groupe classe et s'ils le souhaitent aux autres groupes, aux parents, etc.
ROLE DE L'ADULTE :	Il organise les apprentissages nécessaires à la réalisation du projet, il aide à régler les problèmes de fonctionnement des groupes, il s'assure de l'aboutissement du projet et de sa présentation.

Fiche de projet d'animation / d'activité pour l'équipe d'animation

Cette fiche est à compléter **AVANT** de réaliser votre activité. Elle vous permet de savoir ce que vous voulez faire et comment vous voulez le mettre en place. Elle permet donc de visualiser ce qui est réalisable de ce qui ne l'est pas.

1) Intitulé de votre activité :		
2) Nombre de participant : public & âge	3) Lieu de réalisation et description de l'espace :	
4) Domaine de l'activité :		
5) Objectif de l'activité :		
6) Déroulement de l'activité et durée, les différentes étapes, place de l'animateur		
Matériel nécessaire :	Horaires :	Support :

Auto-évaluation :

Règles de vie du vivre ensemble à l'accueil de loisirs

Envers les animateurs et les animatrices (2points)	+	-
- Je dois écouter les animateurs car je dois les respecter. Les adultes nous font plaisir donc je les respecte. Ils savent ce qui est dangereux pour moi. (1point) - J'ai le droit de demander de l'aide aux animateurs ou animatrices quand je ne comprends pas ou que j'ai besoin d'aide. (1point)		
Envers mes camarades (14points)		
- Je n'ai pas le droit de courir dans la salle, sinon je risque de me faire mal ou de faire mal aux autres. (2points) - Je n'ai pas le droit de taper les autres, sinon je peux leur faire mal. (2points) - Je ne gribouille pas les feuilles des autres car ce n'est pas sympa et ils risquent de ne pas être contents. (2points) - Je ne dois pas abîmer ou détruire les affaires des autres pour les mêmes raisons. (2points) - On se respecte entre enfants car sinon, on risque de se disputer et de faire des bagarres. (2points) - Je ne dis pas de gros mots car c'est méchant et mal poli. (2points) - Je ne me moque pas de mes camarades mais j'essaie plutôt de les aider. (2points)		
Je prends soin de moi (12points)		
- Je n'ai pas le droit de sortir tant que mes parents ne sont pas venus. (1point) - Je ne crie pas dans la salle car ça fait mal aux oreilles. (1point) - Je ne me balance pas sur les chaises car je peux me faire mal et je risque de casser les chaises. (1point) - Je n'ai pas le droit de voler car c'est interdit par la loi et je risque de devoir m'expliquer devant les gendarmes. (4points) - Il me faut goûter à tous les plats à la cantine, cela me permet de découvrir de nouvelles saveurs. (1point) - J'ai le droit de m'amuser mais pas brusquement. (1point) - J'ai le droit de lire ou de me reposer dans le coin bibliothèque. (1point) - J'ai le droit d'aller aux toilettes et surtout de respecter les lieux. (1point) - J'ai le droit de ne rien faire lors des temps libres et temps calme. (1point)		
Je respecte le matériel (8points)		
- Je n'abîme pas les affaires du centre sinon après, il n'y aura plus de matériels et on ne pourra plus rien faire. (3points) - Je ne dois pas jouer avec les poufs car je risque de les abîmer. Ils sont faits pour s'asseoir. (1point) - Je dois ranger mes habits au porte-manteau. (1point) - J'ai le droit d'écrire au tableau, mais pas de bêtises ou choses méchantes. (3points)		

La chartre d'un bon joueur

*Ne pas courir n'importe où
On s'écoute tous
Avoir une bouteille d'eau
Tenue de sport
Respecter le matériel
Ne pas faire mal à son camarade
Pas le droit d'être méchant
Pas le droit de mentir / tricher*

Les 6 règles de vie du bon joueur

N°1 : Je ne brutaliserai pas l'adversaire, même s'il s'agit d'un jeu de lutte. Je ne lui ferai pas de croche-pied, je ne le pousserai pas brutalement, en un mot : « **Je le respecterai !** ».

N°2 : Je suivrai les règles du jeu, même si je dois être le premier éliminé. En un mot : « **Je ne tricherai pas !** »

N°3 : Je ne discuterai pas l'issue de la partie. Je n'accuserai pas mes coéquipiers, je n'irai pas bouder dans mon coin en cas de défaite, je ne me vengerai pas si j'ai perdu, en un mot : « **Je serai beau joueur !** »

N°4 : Je veillerai à l'égalité des chances. Je ne me mettrai pas toujours avec les plus forts, je serai un arbitre impartial, en un mot : « **Je serai juste !** »

N°5 : Je ne me moquerai pas de l'adversaire qui a perdu, même s'il a été vraiment ridicule, en un mot : « **Je serai élégant !** »

N°6 : Je n'abandonnerai pas la partie, sauf cas de force majeure. Je participerai jusqu'au bout, je me dépenserai sans compter, en un mot : « **Je jouerai le jeu !** ».



Où je me situe :

L'enfant pourra voir l'avancer de son comportement par l'intermédiaire du circuit de formule 1 et une fois les règles de bonne conduite mises en place avec l'équipe d'encadrement.

Comment je me sens aujourd'hui

(Ce support permet de mesurer l'émotion de l'enfant)

