

# PROJET PEDAGOGIQUE

## Accueil de Loisirs

De 3 à 6 ans

Grandes Vacances (juillet / août  
2018)



Préambule :	1
La place de l'accueil de loisirs dans le Projet éducatif de la ville : 2	
Le développement de l'enfant de 3 à 4 ans et de 5 à 6 ans : 3 à 7	
L'enfant et le jeu à 9	7
Objectifs et moyens des 3/6 ans : et 11	10
Fiche d'identité de l'accueil de loisirs : 12	
Organigramme de l'accueil de loisirs : 13	
Présentation de l'équipe d'animation : 14 à 15	
Organisation et fonctionnement d'une journée : et 17	16
Les activités :	18
Les sorties :	18
La régie :	18
L'infirmier et la pharmacie : 19 et 20	
L'évaluation des stagiaires :	21
L'évaluation de l'accueil de loisirs : 22	
Le règlement intérieur : 23	

# PREAMBULE

Ce projet a pour but de définir les orientations pédagogiques de l'équipe d'animation, il est élaboré en lien avec les orientations éducatives définies par la municipalité.

**La politique de la ville en matière d'animation** est basée sur la mise en cohérence des actions scolaires, périscolaires et extrascolaires pour la découverte d'activités sportives, artistiques et culturelles.

La ville facilite l'accès aux lieux de savoir et de pratique, pour favoriser le développement, l'expression et l'intégration de l'enfant tout en respectant son rythme de vie et d'apprentissage.

## L'ACCUEIL DE LOSIRS DANS LE PROJET EDUCATIF

**Par rapport à ces axes d'animation**, la place de l'accueil de loisirs des 3/6 ans dans le projet éducatif de la ville de CHAURAY est la suivante :

Rappeler et ne pas oublier, que le développement psychomoteur d'un enfant de cet âge, dépend de ses actions et de la façon dont il s'implique dans l'activité exploratoire de son environnement.

A cet âge, l'enfant imagine, invente, ressent, crée (souvent différent du réel), découvre le monde, apprend à vivre avec les autres, à parler, à écrire, à agir dans le monde.

Sans être exclusive, l'activité jeu est fondamentale à cet égard.

Le jeu constitue pour un enfant de 3 à 6 ans un moteur important d'apprentissage et de découverte du monde.

Le jeu a une fonction essentielle dans la socialisation de l'enfant, en lui permettant en outre de tenir des rôles d'adultes qui lui sont interdits dans la réalité.

L'Accueil de Loisirs contribue au développement moteur, affectif, relationnel et intellectuel de l'enfant qui va éprouver des sensations et des émotions, et qui va évoluer de mieux en mieux dans un espace temps donné.

**Mais attention**, de nos jours l'enfant est soumis à un rythme soutenu (école, activités extrascolaires, centre de loisirs, sorties et activités avec les parents, ...)

**Pour ces raisons**, le projet pédagogique des 3/6 ans s'oriente vers un Accueil de Loisirs qui propose un accueil chaleureux et qui laisse le temps aux enfants de rêver, de se raconter des histoires, de jouer librement, de réaliser, de participer, de s'exprimer...

# DEVELOPPEMENT PSYCHOMOTEUR

Permet à l'équipe d'animation de mieux connaître et appréhender le public 3/6 ans, afin de proposer aux enfants des projets d'animations (situations, activités manuelles et/ou sportives, sorties...) cohérents et adaptés en toute sécurité.

## Enfant de 3 ans :

### - Motricité

Il monte et descend les escaliers comme un adulte (en alterné).  
Il saute la dernière marche de l'escalier (par jeu).  
Il saute sur un pied et peut maintenir l'équilibre sur un pied quelques secondes (à la demande).  
Il conduit un tricycle.  
Il marche comme un adulte (en alternant les bras).

### - Préhension

Il peut s'habiller seul et très souvent sait utiliser boutons et fermetures éclair.  
Il peut mettre des chaussures seul : vers 4/5 ans il lacera.  
Il aide à desservir la table sans casser la vaisselle.  
Il sait dessiner un cercle : début du bonhomme têtard.  
Il fait une tour de 10 cubes (démonstration).  
Il copie une croix.  
Il utilise une paire de ciseaux à bout rond.

### - Langage

C'est l'éclosion du vocabulaire, l'avalanche de questions aux parents : pourquoi ?  
Sa soif de mots est intarissable.  
Il utilise correctement les verbes.

### - Compréhension générale

Il connaît quelques chansons enfantines.  
Il sait compter jusqu'à 10.  
Il peut nommer 8 images et 8 parties de son corps.  
Il répond à 3 ou 4 ordres donnés à la suite.  
Il a une maîtrise des sphincters anal et vésical (propreté totale).  
Il dit son nom et son âge. Il dit son sexe.

### SES CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES :

- L'enfant de trois ans joue avec ses copains, mais ne partage pas, ne dialogue pas, et lorsqu'il parle avec les autres, il ne s'attend pas à avoir de réponse; il donne lui-même les réponses (monologue collectif).
- Parfois, il continue à jouer, d'autres fois, il abandonne le jeu et en prend un autre.
- Aime constamment changer d'activité.
- Se montre agressif et intéressé par les jouets des autres enfants.
- Ne sait pas attendre son tour.
- Veut que l'adulte l'écoute et ne laisse pas les autres mobiliser l'attention de l'adulte.
- Aime jouer avec de l'eau et du savon.
- Écoute avec attention et demande de répéter ce qui vient d'être dit à plusieurs

reprises.

- Réalise des constructions plus ordonnées et équilibrées.
- Nomme son œuvre.
- Commence à collaborer et à avoir de l'ordre.
- A une notion de l'espace; s'oriente dans des parcours simples.
- Exprime verbalement son intérêt pour les différences physiologiques entre les sexes.
- Choisit entre deux options : début de la phase du jugement.
- Âge des questions.
- Fabule, invente : mélange de réalité et de fantaisie.
- A une pensée animiste (attribue aux objets des caractéristiques humaines) : exemple, un morceau de bois peut devenir une poupée.
- Joue à faire semblant.
- Utilise les pronoms je, moi, nous, on.

**SUGGESTIONS :**

- Jouets qui stimulent le développement moteur (tricycle, patinette, balançoire).
- Jeux domestiques : cuisine, chambre à coucher, salle de bain, etc.
- Livre de figures, d'animaux, de personnages réels ou virtuels : super héros
- Instruments de percussion : tambour, batterie...

## **Motricité**

Il pédale bien avec une bicyclette avec ou sans roues latérales.  
Il monte et descend de la voiture.

## **Préhension**

Il peut boutonner ses vêtements complètement.  
Il construit des ponts de cubes.  
Il copie un carré.

## **Compréhension générale**

Il pose des questions sur sa taille.  
Il sait reconnaître quel est le plus large de 2 traits.  
Les notions haut, bas, grandes, petites sont acquises.  
Il s'interroge sur hier, demain, pareil, pas pareil, quand (durée) et comment.  
Les phrases sont constituées.  
Il raconte de petites histoires.

## **SES CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES :**

- L'enfant fait voir ses habiletés et acquisitions avec insistance afin de recevoir l'approbation des adultes et des copains.
- Aime poser des questions mais ne s'intéresse pas beaucoup aux réponses.
- Adore raconter tout ce qu'il est capable de faire.
- Fait souvent des grandes scènes pour un événement sans importance.
- Se sent grand et aime aider les plus petits.
- Est généralement bavard et bruyant.
- Reconnaît les dangers du jeu.
- A fréquemment des régressions (caractéristiques d'un enfant plus jeune).
- Commence à accepter de partager les choses et d'attendre son tour.
- Confond vraiment le réel et l'imaginaire; c'est l'âge le plus riche à ce niveau dans les jeux.
- Sait raconter des histoires avec une abondance de personnages imaginaires et des situations invraisemblables qu'il jure avoir vues.
- Passe plus de temps dans les activités qui l'intéressent.
- Cherche un copain pour jouer même s'il le rejette fréquemment; essaie rapidement de récupérer cette amitié. Joue également avec des amis imaginaires.
- Exécute des constructions d'ensemble et commence à représenter des objets.
- A une notion de sa ville. Peut se représenter mentalement un itinéraire.
- A une notion élémentaire du temps, de la durée d'une activité.
- Est un questionneur incessant, mais a tendance à monologuer.

## **SUGGESTIONS :**

Comme il s'agit de l'âge de l'imaginaire, lui suggérer surtout :

- Des jeux de rôle (petit marché, hôpital, professions, magasin, téléphone, etc.).
- du matériel pour grimper et faire des pirouettes.
- du matériel de peinture.
- des boîtes et des blocs de construction.
- des livres de contes simples.

- des disques de contes et de chansons.

<b>Enfant de 5 ans :</b>
--------------------------

**- Motricité**

Il sautille sur ses deux pieds, saute à cloche-pied.

**- Préhension**

Il peut lacer ses chaussures.

Il reproduit certaines formes géométriques.

## - Compréhension générale

Il distingue le matin de l'après-midi.

Il compare.

Il s'habille et se déshabille.

## SES CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES :

- Participe à des jeux avec beaucoup d'enfants.
- Cède sa place et attend son tour sans se fâcher. Les premiers leaders apparaissent.
- Démontre une préférence pour les amis du même sexe.
- N'aime pas les activités qu'il considère propres au sexe opposé.
- Reconnaît ce qui lui appartient et ce qui ne lui appartient pas (début de la notion de propriété).
- Est persévérant dans ce qu'il entreprend.
- A beaucoup d'amour propre.
- Distingue mieux qu'à 4 ans le réel et l'imaginaire; aime les aventures.
- Aime beaucoup résoudre des problèmes simples faisant appel à l'intelligence (labyrinthe, bingo, etc.).
- Se déguise avec soin et dans les détails, qu'il veut le plus proche possible de la réalité.
- Écoute attentivement ce qui est dit pour connaître plus en détails ce qui se passe.
- Est capable de prendre soin des animaux et des plantes en oubliant un peu leur entretien quotidien.
- Planifie un jeu en groupe et le réalise.
- Évalue ses dessins, ses constructions et ses autres travaux.
- A de la dextérité et de la précision dans ses activités motrices simples.
- Aime faire de la peinture.
- Sait s'orienter dans la rue.
- Comprend la différence entre aujourd'hui et demain.
- Définit les objets par l'usage qu'on en fait.
- Les jouets sont utilisés en groupe mais à des fins individuelles.
- Joue à l'intérieur et à l'extérieur de façon indépendante.

## SUGGESTIONS :

À cet âge, l'enfant aime jouer avec des jouets plus compliqués tels que :

- des fantoches, des marionnettes
- des jeux mécaniques (à faire monter ou descendre).
- des jeux simples d'assemblage, des jeux qui bougent.
- des jeux de mouvement (anneaux, quilles, corde à danser).
- du matériel-outils ou matières variées (petite scie, papier sablé, bois de construction, céramique, argile).
- des disques et des livres d'histoires qui stimulent l'enfant à raconter ce qu'il a vu et entendu.
- des jeux qui imitent les adultes.



- des petites poupées pour utiliser comme bébés.
- des ensembles de blocs de construction plus complexe.
- des jeux de gendarmes et de voleurs (jeux de rôles)

**Enfant de 6 ans :**

Il saute à pieds joints.  
Il tape, lance une balle dans ou vers une cible.

#### **- Préhension**

Il enroule le fil autour d'une bobine.  
Il coud avec une grosse aiguille.

#### **- Langage**

Le langage est correct avec une extension du vocabulaire et une amélioration de la syntaxe.

#### **- Compréhension générale**

Il nomme les jours de la semaine, les mois et saisons  
Il reconnaît sa droite et sa gauche.  
Il connaît son adresse.

#### **CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES :**

- Aime dessiner et colorier, découper et coller des figures.
- Le garçon dessine des avions, des trains, des bateaux.
- La fille dessine des personnages, des maisons, des fleurs.
- S'amuse à faire des parcours, des productions dans le sable.
- Aime patiner et faire des exercices aux barres fixes (cochon pendu).
- Joue au ballon.
- Fait semblant et imagine des choses; par exemple, un lit peut se transformer en forteresse, des chaises deviennent des bateaux.
- La fille veut s'habiller en adulte.
- Elle habille les poupées et aime les accessoires (boucles d'oreilles, bracelets, etc.).
- La fille, au jeu de la maison, veut toujours être la mère; elle n'aime pas être le bébé.
- Elle oblige les garçons à jouer des rôles inférieurs.
- Le garçon joue à la guerre, au voleur, à la police et au charpentier.
- Apprécie les constructions et les transports.
- Commence à collectionner.
- Le jeu symbolique commence à disparaître.

#### **SUGGESTIONS :**

- Jeux d'eau.
- Jeux de table (cartes, dominos, casse-tête, jeux de société).
- Boîtes de peinture.
- Jeux de figures à découper.
- Jeux de poupées avec accessoires.
- Coffrets de mécanique.
- Jeux de poursuite,
- Instruments de musique plus complexes (instruments de percussion, xylophones...

# L'enfant et le jeu

## ***A. Développer sa créativité et son imagination par le JEU***

La créativité, c'est la capacité pour l'enfant à inventer des histoires, imaginer des solutions...

L'évolution de la créativité varie d'un enfant à l'autre, certains à un âge donné sont plus créatifs que d'autres.

Développer sa créativité, c'est l'aider à :

- Apprendre à se connaître,
- Renforcer sa confiance en lui,
- Exprimer ses émotions,
- Devenir autonome et responsable,
- Etre capable de faire face à des situations nouvelles.

### **Quelques idées pour développer la créativité des enfants**

Les activités qui stimulent l'inventivité sont celles qui ne sont pas directives, qui n'attendent pas l'exécution précise d'une tâche ou d'une consigne : faire un dessin sans modèle, inventer une histoire...

Pour stimuler la créativité de l'enfant :

- Apprenez-lui à utiliser tous ses sens : observer, écouter, sentir et apprécier ce qu'il goûte ou ce qu'il touche.
- Posez-lui des questions et laissez-le en poser.
- Restez disponible et à l'écoute de ses questions et de ses sentiments, prenez le temps de les partager,
- Laissez-le vivre et expérimenter différentes situations (même si c'est dérangeant ou salissant),
- Encouragez-le, félicitez-le et valoriser-le.
- Ne recherchez pas de résultats immédiats à ses explorations.
- Evitez une surcharge d'activités, même si elles sont créatives, laissez-lui des plages pour rêver.
- Recherchez des activités parascolaires qui développent la créativité, tant sur le plan du mouvement, de l'expression orale et/ou artistique : dessin, peinture, bricolage, cirque, poésie, cuisine...

Une des activités préférées des enfants est de se déguiser et/ou transformer (pouvoirs magiques, super héros...). Le temps d'un jeu, l'enfant peut-être un autre et s'inventer les histoires qui vont avec.

Favorisez les jeux d'imitation, créer et inventer des univers (virtuels ou réels) pour s'imaginer et s'approprier des histoires : marchande, restaurant, postier, vétérinaire ou maîtresse ou personnages et mondes imaginaires (super héros)....

Les filles en général se racontent des histoires de papa et maman avec (poupées, maisons de poupées et leurs accessoires, l'équitation.

Les garçons préfèrent en général les aventures de pompiers, voitures, animaux et fermes,

chevaliers, pirates et indiens...

Enfin, tous adorent les histoires et les "spectacles" : les théâtres, marionnettes et marottes...

## **B. APPRENDRE A VIVRE ENSEMBLE, un jeu d'enfant**

Des jeux de coopération pour l'esprit d'équipe

L'apprentissage des règles de la vie collective est aussi une des priorités de l'école maternelle et de l'école primaire.

Lorsque l'enfant arrive à l'école maternelle, il a souvent été le sujet privilégié d'attentions de sa personne. A l'école il découvre un monde nouveau, une collectivité structurée avec des règles sociales auxquelles il doit apprendre à vivre avec d'autres enfants qui rencontrent les mêmes difficultés que lui dans un espace contraignant qu'il apprend à construire des relations nouvelles avec les autres enfants et à travers les différentes activités, il découvre le plaisir de la coopération avec ses camarades (jeux, activités, moments conviviaux...) mais aussi les contraintes du groupe (partage du temps et de l'attention, respect des règles...). Les activités collectives et la participation à des projets communs lui permettent d'échanger avec les autres, de partager, de voir de vue, de construire sa personnalité, son identité et de conquérir son autonomie.

Les jeux coopératifs sont basés sur l'atteinte d'un objectif commun à l'ensemble des joueurs et ils sont gagnés ou perdus à gagner ou perdre tous ensemble. Ils développent l'esprit d'équipe, la solidarité et la communication. Ils sont des outils d'apprentissage privilégiés.

**Le jeu est très important pour le développement de l'enfant et il lui permet de se construire.**

"Le jeu est le travail de l'enfant". Jouer est indispensable à la construction de l'enfant et à son intégration dans la société. Le jeu est le prétexte pour l'acquisition des 4 apprentissages fondamentaux :

- Le savoir - Le jeu avec l'adulte est une occasion unique d'apport de connaissance dans tous les domaines
- Le savoir-faire - la pratique, la mise en œuvre et le geste
- Le savoir être - apprentissage d'un comportement lui permettant de s'intégrer dans le monde
- Le vouloir faire - sans envie il ne peut y avoir d'apprentissage et d'évolution

**Le jeu permet à l'enfant de comprendre et d'apprivoiser le monde afin de pouvoir s'y intégrer.**

Le jeu permet à l'enfant de :

- Travailler et de découvrir par le plaisir.
- Découvrir et s'ouvrir au monde et aux autres.
- Apprendre à agir pour transformer le monde et son environnement.
- Apprendre à gérer et dépasser les tensions liées à la socialisation et à ses frustrations. En jouant l'enfant apprend à mieux comprendre, puis à agir sur les situations qu'il subit.
- Le jeu permet à l'enfant de se socialiser.
- Apprendre les rôles et fonctions sociales.
- Se projeter dans l'avenir et dans son devenir de futur adulte.
- Inventer, créer transformer son environnement.
- Développer la concentration.

- Organiser sa pensée et son intelligence.

Il existe toute sorte de jeux, tous sont bons pour le développement de l'enfant. Chaque jeu permet à l'enfant de mettre en œuvre des compétences différentes.

Plus les jeux sont variés plus ils sont profitables à l'enfant. Il est parfois difficile pour un parent de voir tous les jouets mélangés sur le sol de la chambre, mais si le rangement est nécessaire et constructeur, l'apparente « pagaille » l'est aussi. Elle permet à l'enfant de développer son imagination, sa créativité et transformant et en utilisant des contraintes qui lui sont données. Après le temps du jeu vient le temps du rangement.

Le jeu est indispensable à la construction de l'enfant

## ***C. L'éveil des sens par le jeu***

C'est au travers de nos sens que nous percevons le monde. Dès la naissance, l'enfant est éveillé et curieux, il découvre et appréhende sa nouvelle vie grâce à ses cinq sens. Très tôt vous pouvez l'aider à découvrir tout ce qui l'entoure.

### **La vue :**

Au fur et à mesure que ses muscles se fortifient, sa vision devient de plus en plus coordonnée. Les contrastes de couleur développent l'oeil. Décorez sa chambre, son lit avec des objets de couleurs vive, montrez lui des objets colorés... et créez un contact visuel aussi souvent que possible.

### **L'ouïe :**

Avant même la naissance, l'enfant se familiarise avec la voix de sa mère, l'environnement. Paroles, intonations, histoires et musiques d'ambiance le berce et créent un univers favorable au langage. Les premières années sont aussi très importantes pour le développement de l'ouïe et l'éveil musical.

### **L'odorat et le goût :**

Dès la naissance, le nouveau-né reconnaît l'odeur de sa maman, il préfère le sucré à l'amer. Faites-lui sentir, goûter et découvrir de nouvelles odeurs et goûts...

### **Le toucher :**

L'enfant est très sensible au toucher dès sa naissance. Les matières affinent sa sensibilité tactile. Il raffole de caresses et très vite il se familiarise avec son environnement : douceur, rugosité, froid, dureté, souplesse...

Chaque jour, en jouant, l'enfant favorise son éveil et développe sa curiosité.

# Objectifs des 3/6 ans

## **a) Objectifs généraux :**

- 1 Assurer la coordination et la cohérence pédagogique et environnementale des actions éducatives sur tous les temps de vie de l'enfant.
- 2 Apporter à tous les enfants un accueil égalitaire, de qualité et adapté à leurs besoins, dans un environnement approprié et sécurisé.
- 3 Favoriser et encourager l'accès aux loisirs culturels, sportifs, artistiques ou manuels diversifiés et de qualité pour donner aux enfants des outils qui favoriseront leur bien-être, leur développement, leur expression, leur réussite scolaire et leur intégration sociale.
- 4 Maintenir l'éducation à la citoyenneté (compétences sociales et civiques)
- 5 Encourager l'implication des parents (accueil, accompagnement et place des parents)

Aujourd'hui, la priorité de la ville et de ses partenaires est de donner aux enfants les meilleures chances d'épanouissement en poursuivant et consolidant les actions éducatives.



## b) Les objectifs pédagogique, opérationnel et les démarches pédagogiques (moyens)

Objectifs Généraux	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEMARCHES PEDAGOGIQUES
1	Respecter le rythme de vie et les besoins de l'enfant	Proposer des activités adaptées et variées Amener une rotation sur les activités et les infrastructures durant l'année	Mise en place d'activités (projet d'animation) en cohérence avec un thème proposé par les animateurs et validé par la direction. Laisser des temps libres aux enfants favorables à leur épanouissement, « Ne rien faire est une activité »
	Favoriser et développer, chez l'enfant, ses capacités physiques, psychiques, affectives et sociales	Proposer une offre d'activité qui privilégie, l'éveil, la découverte, la socialisation, l'ouverture, le développement personnel. l'offre sera axée également sur la créativité et l'imaginaire.	Proposer un large panel d'activités (découverte pluridisciplinaire) à l'enfant lors des inscriptions. Adapter et aménager les locaux Mettre en place des activités manuelles, artistiques, culturelles, sportives, scientifiques, culinaires...
	Faire évoluer l'enfant dans un cadre éducatif cohérent	Etablir des règles de vie commune entre le scolaire, le périscolaire et l'extrascolaire (cadre de référence) Présenter des outils de liaisons et de communication pour permettre la continuité des messages éducatifs.	Mettre en place des réunions entre les acteurs éducatifs (par cycle et annuel) Echanger au quotidien entre les acteurs éducatifs Participer à des réunions pédagogiques
2	Disposer de structures d'accueil suffisantes, adéquates et accessibles à tous	Aménager un cadre ou des espaces d'accueil agréable, confortable, courtois, convivial pour permettre à l'enfant de vivre pleinement ses temps de vie. Permettre l'accessibilité de nos infrastructures d'accueil à tous les enfants porteur de handicap ou non sur tous les temps de vie. Optimiser l'occupation des infrastructures sur les différents temps d'accueil.	Créer et mettre à disposition de l'enfant des espaces de découverte, de lieu de vie et de socialisation. Prestation payante, tarifs déterminés en fonction des revenus des familles (quotient CAF) Mettre en place un planning d'occupation des infrastructures.
	Mettre les enfants dans des conditions matérielles confortables et	Veiller à ce que le mobilier et le matériel pédagogique soient suffisants et adaptés aux capacités de l'enfant et aux activités proposées.	Selon le nombre d'enfant, prévoir et anticiper (achats) le matériel et mobilier spécifique, qu'ils soient propres et en bon état de fonctionnement.



sécurisées physiquement affectivement	et	Etre posé calme, attentif, rassurant et sécurisant Ecouter et observer le moindre changement d'attitude de l'enfant	Favoriser les échanges et dialogues (parents-enfants), instaurer un climat de confiance.
Disposer encadrement et fidèle	d'un compétent	Garantir un encadrement de qualité sur les temps d'accueil. Valoriser les ressources locales en intégrant dans l'encadrement du personnel municipal, associatif ou bénévole.	Recruter une équipe d'animation cohérente et de qualité (discours, compétences...) Proposer des formations aux personnels municipaux.

Objectif s Généraux	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEMARCHES PEDAGOGIQUES
3	Permettre l'accès aux pratiques culturelles, artistiques, sportives pour tous les enfants.	Faire en sorte que tous les enfants aient accès à un large choix d'activité ou de projet spécifique. Promettre et donner une place prioritaire au jeu. Valoriser la participation de l'enfant dans les activités en mettant en avant ses compétences et son potentiel.	Varié les activités collectives, semi collectives, individuelles ainsi que des activités libres, suggérées ou dirigés. Diversifier les activités autour d'une même thématique, d'un même projet. Mettre en place des projets intergénérationnels Encourager l'enfant dans son action.
4	Apprentissage de la citoyenneté et acquisition de compétences civiques « l'enfant apprenti citoyen »	Inculquer les principes et valeurs suivantes : Respect des autres et de soi, acceptation de la différence, respect de l'égalité, des règles de vie, la solidarité : le « Vivre ensemble ». Développer la prise d'initiative et l'implication des enfants au sein des projets. Favoriser l'investissement dans la vie de la ville grâce à une citoyenneté active.	Respect des règles de vie de l'accueil et des activités. Respect des autres et de son environnement. Laisser s'exprimer l'enfant pour connaître ses besoins et envies.
	Inculquer des comportements responsables	Permettre à l'enfant de se situer, de faire des choix et de jouer des rôles en tant qu'acteur. Intégrer la construction de comportement éco citoyen, sécuritaire et de santé publique	Mise en place de geste éco-citoyens (tri sélectif des déchets, 2 <sup>ème</sup> vie de l'objet...) Associer l'enfant à des projets autour de thème comme la sécurité routière, la solidarité, la protection de l'environnement...
	Devenir autonome	Encourager et valoriser toutes les	Faire intervenir des professionnels selon

		situations de découverte du monde, de rencontre et d'échange avec les autres. Favoriser et développer les acquisitions et les attitudes de curiosité, d'ouverture d'esprit, de rigueur, d'honnêteté et d'autonomie.	une thématique bien précise spécifique. Proposer des activités différentes (scientifiques et techniques, culinaires, jardinage) ...
--	--	---	---

Objectifs Généraux	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEMARCHES PEDAGOGIQUES
5	<p>Informer et communiquer sur la démarche et les actions éducatives.</p>	<p>Maintenir les outils de communication. Communiquer sur les offres proposées et les actions éducatives menées.</p>	<p>Mettre en place des expositions photos, vidéo, ... Utiliser les outils de communications externes (internet, presse, sucette publicitaire ...), Utiliser les outils de communications internes (plaquette, mailing ...),</p>
	<p>Inciter et gérer la participation des parents</p>	<p>Mettre à disposition des parents en permanence sur les lieux d'accueil des outils pour formaliser leur point de vue. Envisager une participation sur des actions spécifiques. Instaurer des temps d'échange avec les parents.</p>	<p>Instaurer une relation et un climat de confiance. Favoriser les échanges avec les parents sur des moments formels ou informels. Inviter les parents à entrer dans les locaux et s'intéresser à leur enfant. Impliquer les parents dans les temps de vie de l'enfant afin de ne pas voir l'accueil de loisirs comme une simple « Garderie » (sortie, conférence ...). Mettre à disposition l'enquête de satisfaction, suggestion/réclamation.</p>

# FICHE D'IDENTITE

**TYPE :** Accueil de Loisirs sans Hébergement

**ORGANISATEUR :** Mairie de CHAURAY

**ADRESSE :** Ecoles maternelle SAINT EXUPERY  
71, rue Victor 79180 CHAURAY

**PERIODE D'OUVERTURE :** Du lundi 9 juillet au vendredi 24 août 2018

**HORAIRES D'OUVERTURE :** De 9H à 17H

**GARDERIE :** Le matin de 7H45 à 9H  
Le soir de 17H à 18h30

**PUBLIC :** Enfants de 3 à 6 ans (petite, moyenne et grande section)  
Enfants domiciliés à CHAURAY, ou dans le pays Niortais.

**ORGANISATION DU PUBLIC :** Trois groupes d'enfants sont établis par âge :  
Les 3 ans (petits) les 4 ans (moyens) et les 5/6 ans (grands) (sauf si petit effectif, regroupement possible des 3 tranches d'âge).

**CAPACITE D'ACCUEIL :** Limité à 80 enfants

**EQUIPE D'ANIMATION :** Deux directeurs qui fonctionnent sur des périodes différentes (alternance juillet-août)  
Au mois de juillet, 6 à 7 animateurs (trices) en fonction du nombre d'enfants.  
Au mois d'août, 3 à 4 animateurs (trices) en fonction du nombre d'enfants.

**LES LOCAUX :** 1 bureau de direction (bureau du psychologue scolaire)  
1 salle pour les animateurs  
1 régie (local matériel et salle animateurs)  
1 hall d'entrée aménagé  
1 salle d'accueil matin et soir (garderie scolaire)  
2 salles d'activités  
1 dortoir  
2 bloques sanitaires  
2 cours avec jeux  
1 infirmerie

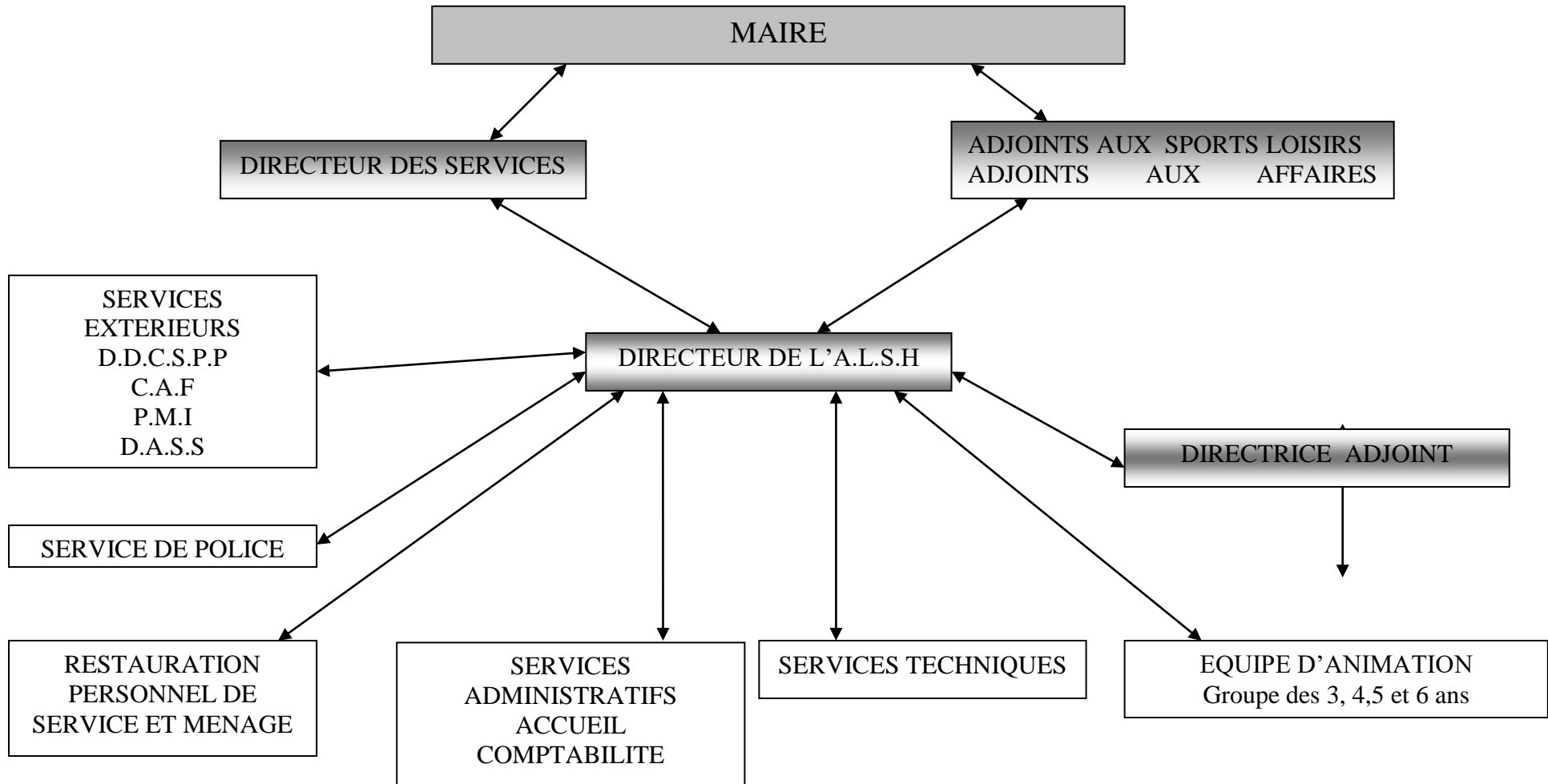
Accès au plateau sportif de la salle omnisport  
et dojo (météo ou activités spécifiques)

**RESTAURATION :**  
SAINT EXUPERY

Salle de restaurant du groupe scolaire de



# ORGANIGRAMME A.L.S.H DES 3-6 ANS



# L'ÉQUIPE D'ANIMATION

## DIRECTEURS :

- Personnel mairie (service des sports) et/ou recrutement BAFD ou équivalence

- GRIGNON Frédéric : Du 9 au 27 juillet et du 20 au 24 août  
**Diplômes** : BEESAPT / BEATEP / BE tennis 1<sup>er</sup> degré

- BUISSONNEAU Laurie (stagiaire BAFD), recrutement mairie : Du 30 juillet au 17 août 2018  
**Diplômes** : BPJEPS

## Les missions des directeurs sont :

- De gérer et de coordonner la partie administrative, financière, éducative et pédagogique, avec la collaboration des adjoints et du responsable des services.
- De garantir la mise en œuvre du projet pédagogique.
- D'assurer la sécurité morale, physique et affective des enfants.
- D'animer et gérer l'équipe pédagogique. D'aider et de suivre les animateurs dans la conception et la progression de leur activité.
- D'être à l'écoute et disponible à l'égard des parents et des enfants.
- De garantir le respect de la législation.
- De rendre compte du bon déroulement auprès des élus et parents.

## DIRECTRICES ADJOINTES (facultatif) :

Les sous-directeurs (trices) sont recrutés ou mis à disposition par la commune.

## Ils ou elles sont :

- titulaire du BAFD.
- en cours de formation pour l'obtention d'un BAFD.
- titulaire d'un BPJEPS.
- en cours de formation pour l'obtention d'un BPJEPS
- titulaire BAFA.
- ATSEM en maternelle, agent titulaire de la fonction publique (spécialité ; petite enfance).

## Dates (2 périodes juillet et août) :



- Du 9 au 27 juillet 2018 (3 semaines)
- Du 30 juillet au 24 août 2018 (4 semaines)

**Les missions de la directrice adjointe sont :**

- De seconder le directeur dans sa fonction.
- D'échanger et de débattre de points de vue avec le directeur et les animateurs (trices).
- De suivre l'animation et de s'assurer du bon déroulement des activités proposées.
- D'animer des séquences avec les enfants.

**ANIMATEURS ET ANIMATRICES :**

Ils sont obligatoirement majeurs.

Ils sont titulaires d'un BAFA ou stagiaires (en vue d'obtenir le diplôme).

Ils signent un contrat à durée déterminée avec la mairie (agent d'animation).

Les animateurs qui souhaitent travailler au mois de juillet, doivent être dégagés de tout examen scolaire ou autre concours

**AGENTS MUNICIPAUX :**

Ils ou elles sont employé(es) au sein de la ville de CHAURAY, en tant qu'agent de la fonction publique titulaire et mis à la disposition de l'accueil de loisirs.

Ils ou elles sont ATSEM.

**Les missions des animateurs (trices) et agents municipaux sont :**

- De lire et s'appropriier les projets éducatifs et pédagogiques pour y trouver sa place et celle des enfants, parents, et autres.
- D'accueillir chaleureusement et avec une grande disponibilité et une bonne communication les parents ou les enfants au sein de la structure.
- De rassurer, d'accompagner l'enfant, créer une complicité entre les enfants, les parents et l'équipe d'animation.
- D'être à l'écoute des enfants pour mieux respecter leur rythme de vie et de veiller à la sécurité physique, morale et affective des enfants.
- De donner l'exemple (image de l'adulte) en ce qui concerne le respect du règlement intérieur, du matériel, des locaux, des règles de vie en collectivité, la pratique des activités.

- D'être responsable du groupe d'enfants qu'ils encadrent, et de respecter et faire respecter la législation de l'accueil de loisirs.
- D'aménager les locaux de l'école pour créer un monde convivial et féerique.
- De concevoir par écrit les séances d'activités ludiques, prévoir le matériel nécessaire, et connaître l'environnement dans lequel les enfants vont évoluer. Après la séance, ranger avec les enfants, le matériel et la salle.
- D'emmener, d'accompagner l'enfant dans l'activité sans faire à sa place et avec beaucoup de patience.
- De proposer des activités adaptées à l'enfant (évaluer et tenir compte des aptitudes, des capacités et du rythme de l'enfant pour éviter sa mise en échec).

**Le comportement des animateurs (trices) est :**

- D'être motivé (actif, dynamique, disponible, prendre des initiatives ...)
- De savoir motiver (être imaginatif, valoriser, jouer des rôles, mise en scène ...)
- De prévoir (anticiper, préparer, ...)
- De s'adapter aux situations changeantes ou imprévues (jouer des rôles, s'improviser musicien, peintre, dessinateur acteur, modifier ou changer d'activité, ...)
- De travailler en équipe (échanger, écouter, communiquer, questionner, apporter aux autres ou recevoir des autres ...)
- Trouver des solutions (se documenter, réfléchir, s'interroger, observer, ...)
- Etre ponctuel et avoir une tenue correcte (adaptée à la situation)
- Etre serein, agréable et lucide (calme, patient, de bonne humeur, objectif sur l'appréciation des autres ou au regard des autres, respectueux envers les autres et soi même, ...)

**FONCTIONNEMENT DE L'EQUIPE D'ANIMATION :**

- L'équipe se réunit un mois avant le début de l'accueil de loisirs pour :
  - Faire connaissance entre les animateurs et la direction.
  - Présenter le projet éducatif de la ville et pédagogique de l'accueil de loisirs.
  - Découvrir les infrastructures mises à disposition par la ville.
  - Informers les animateurs de l'organisation et du déroulement de l'accueil de loisirs.
  - Créer les groupes d'animateurs (trices) par tranche d'âges et par semaine et nommer les régisseurs du matériel pédagogique.
  - Commencer à réfléchir sur le cadre d'accueil des enfants et à construire la programmation des activités par tranches d'ages.
- Le vendredi 6 et/ou samedi 7 juillet, l'équipe d'animation du mois de juillet transforme l'école maternelle en accueil de loisirs sans hébergement (aménagement).
- Pour un meilleur fonctionnement, il est instauré quotidiennement, un suivi ou un échange (individuel ou collectif) entre les animateurs et l'équipe de direction (au moment du repas, de la pause, sur le temps d'animation, ...)
- Il est programmé une réunion le mercredi et/ou vendredi en soirée de 17H30 à 18H30 pour :
  - Réajuster si nécessaire la semaine en cours
  - Débattre et gérer les problèmes rencontrés
  - Préparer et anticiper la semaine suivante
  - Faire le point et/ou le bilan de la semaine en cours ou écoulé
- Toute l'équipe doit être prête à accueillir les enfants pour 8H50 dans le hall entrée à côté du petit monde des enfants (ateliers d'accueil).
- L'équipe doit établir et afficher dans le hall d'entrée et dans les deux salles d'activités, un planning précisant le thème et les activités de la semaine. Ce planning doit être accessible et lisible par les parents et enfants (dessins, couleurs, ...). En fonction du temps, des enfants, ou autre, les plannings peuvent être modifiés.
- Entre 12H et 13H, l'équipe d'animation mange ensemble et utilise ce temps de repas pour échanger, anticiper ou ajuster les animations, se libérer des enfants tout en ayant un regard sur eux pour s'assurer que l'enfant mange bien, et dans le calme. Il est précisé que c'est le personnel de restauration municipal qui accompagne et aide les enfants au moment du repas.
- Les animateurs ont un moment de pause de 3/4 heures à tour de rôle entr13H15 et 15H. L'équipe est divisée en trois : un groupe surveille la sieste

des « petites sections » (dortoir scolaire), un autre surveille le temps calme des « moyennes sections » (salle « jaune » de l'école) et un dernier anime et encadre le temps calme et d'activité (salle de motricité, d'accueil, cours de l'école, dojo...) pour les « grandes sections » qui ne dorment pas, enfin le groupe restant est en pause. Un planning est établi et affiché dans la salle des animateurs.

- Le soir entre 17H et 17H15, toute l'équipe est disponible pour remettre les enfants aux parents et communiquer avec eux.
- Avant de quitter le centre en fin de journée, l'équipe doit s'assurer que les locaux et le petit matériel son bien rangés et que les activités du lendemain sont bien prévues et préparées.
- Le vendredi 24 et/ou samedi 25 août, l'équipe d'animation du mois d'août, doit ranger tout le matériel de l'accueil de loisirs.

# ORGANISATION ET FONCTIONNEMENT D'UNE JOURNEE

## **GARDERIE :**

### **De 7H45 à 8H50**

- L'enfant est enregistré sur la feuille d'appel lors de son arrivée.
- Les responsables remettent « un badge » à l'enfant qui le place sur un « objet » ou dans un endroit prédéterminé (mascotte, palmier...). Facultatif
- Les enfants sont sous la responsabilité et la surveillance des agents municipaux qui s'assurent du bon fonctionnement des ateliers d'accueil.
- Un espace (camping, plage, ville...) est aménagé dans le hall d'accueil ou garderie.
- Cet accueil est décoré, composé d'ateliers de détente et de jeux calmes.
- Les enfants peuvent évoluer librement et à leur rythme. Les parents ont la possibilité d'accompagner pendant un moment leur enfant sur ces ateliers.

## **ACCUEIL DU ALSH :**

### **De 8H50 à 9H00**

- Les enfants qui arrivent, sont enregistrés sur la feuille d'appel et accueillis par les animateurs (trices) des tranches d'âges concernées.
- Un « badge » est remis à l'enfant qui va le placer sur la mascotte correspondant à sa tranche d'âge.

### **De 9H à 9H15**

- Les animateurs (trices) emmènent leur groupe d'enfants avec la mascotte (par tranches d'âges) dans la salle d'activité qui leur est attribuée.
- Moment d'accueil chaleureux avec la mise en place d'un jeu (de connaissance) ou d'une chanson.
- Les animateurs (trices) vérifient leur effectif à l'aide de la mascotte.

### **De 9H15 à 9H30**

- Un passage aux toilettes est réalisé à ce moment là.

### **De 9H30 à 10H45**

- Activités artistiques et/ou manuelles (ateliers) en relation avec le thème de la semaine.
- Cette animation est préparée et encadrée par les animateurs (trices)

### **De 10H45 à 11H**

- Pause récréée et pipi
- Les enfants ont un espace et un temps pour évoluer librement.
- Pendant ce temps, les enfants sont sous la surveillance des responsables du groupe.

#### **De 11H à 11H45**

- Activités sportives, motrices et/ou d'expression (ateliers) en relation avec le thème de la semaine.
- Cette animation est préparée et encadrée par les animateurs (trices)

#### **De 11H45 à 12H00**

- Retour au calme
- Comptines, histoires, chants, ... .
- Préparation au repas : toilettes, lavage des mains, lecture du menu et déplacement vers le restaurant scolaire de ST EXUPERY.
- L'accompagnement des enfants est assuré par toute l'équipe d'animation.

#### **De 12H00 à 13H00**

- Repas : déjeuner
- Les animateurs installent les enfants à une table de 6 à 8.
- Les enfants sont servis et accompagnés pour manger par les dames de service (employés municipaux).
- L'équipe d'animation mange ensemble, assure la discipline, et échange des points de vue sur l'accueil de loisirs.

#### **De 13H à 15H00**

- Retour des enfants dans la structure, ils sont sous la responsabilité de l'équipe d'animation.
- Les 3 ans (petites sections) passent aux toilettes et intègrent le dortoir pour faire la sieste (conditions et fonctionnement identique à l'école : repères)
- Les 4 ans (moyennes section) vont aux toilettes, puis ils sont regroupés (temps calme allongé) dans une salle pour écouter une histoire ou une musique (sieste facultative)
- Les 5/6 ans (grandes sections) vont aux toilettes et intègrent des ateliers (temps calme : jeux de société..) puis un temps d'activités (dynamique) leur est proposé, ce temps est préparé, animé et encadré par les animatrices (salle de motricité, d'accueil, cours de l'école, dojo..).
- A partir de 14H45 les enfants qui se réveillent (petite et moyenne section) (à la carte), sont accompagnés aux toilettes et rejoignent les ateliers d'accueil.

#### **De 15H00 à 16H30**

- Soit tous les enfants (3/6 ans) sont regroupés pour participer aux activités programmées (grands, jeux, sorties..),
- Soit ils sont « séparés » (groupe des 3/4 ans et celui des 5 à 6 ans), Chaque groupe va avec leurs animateurs (trices) dans leur salle d'activité ou à l'extérieur en fonction de la programmation et du temps.
- Les animateurs (trices) peuvent proposer différentes animations (individuelles, collectives, manuelles, culturelles, d'expression, sportives,

culinaires...), à l'intérieur ou à l'extérieur de la structure.

**De 16H30 à 16H45**

- Goûter des enfants (fourni par la ville), préparé par l'équipe de direction.
- En fonction du temps, de l'activité, le goûter peut se prendre sur différents lieux.
- Un passage aux toilettes est réalisé à ce moment là.

**De 16H45 à 17H**

- **2 possibilités** : Les enfants terminent l'activité programmée (en salle ou à l'extérieur) et encadrée par leurs animateurs (trices). Les enfants disposent d'un temps libre (récréation), tout en étant sous la surveillance de leurs animateurs (trices).

**FIN DE L'A.L.S.H :**

**A 17H**

- Fin de la journée de l'accueil de loisirs
- Les parents récupèrent leur(s) enfant(s) auprès des animateurs et/ou dans les salles attribuées à l'âge des enfants.
- Ce moment doit permettre les échanges entre les parents, les animateurs (trices) et les enfants.

**GARDERIE :**

**De 17H à 18H30**

- Les enfants sont sous la responsabilité et la surveillance des agents municipaux qui s'assurent du bon fonctionnement des ateliers d'accueil.
- Les parents récupèrent leur(s) enfant(s) dans le hall d'entrée, auprès du personnel municipal.

**ATTENTION :**

**En fonction des sorties extérieurs ou des activités, le fonctionnement et l'organisation de la journée peuvent être modifiés**

## LES ACTIVITES

Des activités manuelles, sportives, d'orientations, d'expressions, culinaires, scientifiques... sont proposées aux enfants et sont préparées et encadrées par les animateurs (trices).

Par contre l'équipe de direction peut faire appel à des prestataires extérieurs à l'accueil de Loisirs pour encadrer et animer certaines activités spécifiques (poney, contes, magie...).

## LES SORTIES

La direction prévoit et organise en collaborant avec les animateurs (trices), une sortie par semaine.

Pour des raisons de sécurité, d'organisation, de mauvais temps, la sortie peut être annulée.

Le choix de la sortie (Zoo, cinéma, jardins, randonnée pédestre, ferme, exposition...) doit correspondre au mieux au thème de la semaine. Celle-ci peut-être exploitée par les animateurs (trices) dans les activités qu'ils proposent aux enfants.

Pour les enfants de 5/6 ans, il est envisagé si les parents sont favorables, d'organiser un ou deux mini-camps par mois, d'une durée de deux jours avec une nuit dans un hébergement en dur.

Une fois par semaine, les enfants ont accès au centre aquatique de CHAURAY de 10H à 12H ou de 14H30 à 16H30.

## LA REGIE

La régie est une pièce où tout le matériel pédagogique utilisée pour les activités est entreposé.

La pièce prévue à cet effet est située à coté de la garderie.

Aucun enfant ne doit y entrer (panneau sens interdit).

Un responsable de régie est déterminé par l'équipe d'animation.

Le responsable doit inventorier tout le matériel et gérer les entrées et les sorties.

A partir de 17H, le régisseur (libéré de l'animation) doit également ranger le matériel utilisé dans la journée et préparer celui du lendemain. Pour ça, les groupes d'animation remettent une liste au responsable de la régie.

**L'équipe de direction est chargée de l'achat du matériel.**

**Les animateurs doivent faire parvenir une demande de matériel le jeudi soir pour la semaine suivante.**



# L' INFIRMERIE ET LA PHARMACIE

Une pièce est prévue à cet effet avec un coin lit et une armoire à pharmacie fermée à clef.

Il est affiché dans l'infirmerie tous les numéros d'urgence nécessaires (hôpital, médecin, pompier, SAMU, ...)

La personne qui apporte le soin nécessaire à l'enfant doit dans un 1<sup>er</sup> temps vérifier sur la fiche sanitaire qu'il n'y ait pas de contres indications médicales (PAI : allergies,...) et dans un deuxième temps, inscrire sur **le « registre de soins »** :

- Le nom et prénom du « soigneur » référant
- Le nom et prénom de l'enfant
- Le jour et l'heure du soin
- La nature de la blessure
- Le soin apporté à l'enfant

Un petit livret (prévention et action de santé), indiquant les conduites à tenir en cas de soins à apporter. Ce livret est réalisé par le service des sports en tenant compte de la législation en vigueur (DDCSPP, conseil général) et placé dans la pharmacie.

Des trousseaux à pharmacies sont prévues pour les sorties et/ou déplacements hors de la structure, elles sont disponibles et rangées dans l'infirmerie.

**C'est l'équipe de direction qui assure la mise à jour annuelle des pharmacies.**

# EVALUATION DES STAGIAIRES B.A.F.A

Dans le cadre de la formation B.A.F.A, les jeunes ont la possibilité de réaliser leur stage pratique de minimum 14 jours au sein de l'accueil de loisirs de CHAURAY.

## Les étapes pour l'évaluation d'un stage pratique :

1. **Rencontre et entretien** avec la direction. L'objet de ce 1<sup>er</sup> RDV, est de mieux connaître le stagiaire, et de lui présenter nos attentes, ainsi que la fiche d'évaluation qui servira de référence pour l'appréciation de son stage pratique.
2. **Au 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> jour** d'animation, le stagiaire et le directeur remplissent la fiche d'évaluation séparément et comparent leurs points de vue lors d'un entretien. Des conseils, des questions, des interrogations, des idées, des aides, peuvent être abordés lors de cette étape.
3. **Au terme du 10<sup>ème</sup> jour** d'animation, le stagiaire et le directeur font un point sur le déroulement du stage pratique de l'intéressé. Toujours en se référant à la fiche d'évaluation, cette discussion est réalisée dans la perspective de l'appréciation finale.
4. **Evaluation finale.** Au terme du stage, le directeur convoque le stagiaire et décide de porter une appréciation « satisfaisante » ou « non satisfaisante » sur le livret de formation de l'intéressé. Cette appréciation est toujours motivée par la fiche d'évaluation.

L'équipe de direction se doit de voir le stagiaire sur des temps d'animation.

L'équipe de direction est disponible pour toute sollicitation de la part du stagiaire.

# EVALUATION DE L'A.L.S.H

L'évaluation doit permettre : D'apprécier les résultats réellement obtenus par rapport aux objectifs de départ qui sont fixés.

De réajuster les objectifs ou les critères d'affectation des moyens par rapport à l'évolution des pratiques et des enfants.

D'éclairer les décideurs locaux sur l'efficacité de la politique menée.

## Concepts :

Un bilan en fin de semaine sur l'aptitude des animateurs (trices) à préparer, à animer, à

communiquer, à s'organiser, à prendre des initiatives et des responsabilités est organisé.

Des discussions quotidiennes pour que chacun puisse s'exprimer sur le déroulement.

L'attitude, l'expression, la participation ou l'implication, le bien être des enfants.

L'évolution de l'enfant (développement moteur, psychologique...)

Opinion, confiance, ouverture, remarques, attitude... des parents.

Taux de participations.

Coût du centre par rapport au nombre de participants et aux activités effectuées.

**ANNEXES**

**ET**

**CONSEILS  
PRATIQUES**

# SORTIES

Une fois par semaine, une sortie (à la ½ ou journée entière) est organisée (jardins des sens, parc d'attraction, ferme pédagogique, zoo...).

La direction se donne le droit d'annuler ou de modifier la sortie en cas de force majeure (mauvais temps, problème de transport...).

L'encadrement est assuré sur la base d'1 animateur pour 8 enfants (sauf piscine 1 pour 5).

Les activités spécifiques (équitation...) sont encadrées par des animateurs diplômés d'état.

Une fois par semaine les enfants ont accès au centre aquatique de Chauray

## CONSEILS PRATIQUES :

- Emmener un double de la liste des participants.
- Se munir des fiches sanitaires (photocopie) de chaque enfant.
- Laisser à l'Accueil de loisirs (directeur) les coordonnées, plan et lieu de la sortie.
- Prendre la pharmacie complète et PAI .
- Contrôler l'effectif avant la montée dans le bus.
- Faire un inventaire du matériel pédagogique (jeux, jouets si besoin...)
- Rappeler les consignes de vie en collectivité, de sécurité et de respect d'autrui et de l'environnement
- Chaque animateur doit veiller à l'organisation et au respect du matériel et du règlement intérieur du lieu qui nous accueille
- Respecter et animer les activités programmées (planning)
- Vérifier régulièrement l'effectif
- Laisser les coordonnées de son portable (si possible être joignable) à l'accueil de loisirs (directeur) et aux familles (uniquement si urgence)
- Donner aux parents la liste de matériel à prévoir (casquettes, tenue adaptée...) et vérifier les sacs à dos des enfants avant le départ
- Respecter les horaires de départ et de retour de bus initialement prévus
- Contrôler les noms et diplômes de l'encadrement si intervenants
- Assurer ses missions d'animateurs préalablement définis
- Veiller à ce que les enfants soient récupérés par leurs parents

- Rester disponible pour dialoguer avec les parents

# L'ACTIVITE

Deux à trois temps d'activités dirigées ou libres (d'environ 30 minutes) sont programmés dans une journée, en alternance avec les temps de repas, de sieste, de temps libre ou de sorties.

Il est nécessaire d'alterner les activités (statiques ou dynamiques) manuelles (bricolage, collage...), avec des activités d'expressions (théâtre, danse...) ou sportives (jeux d'éveil, de motricité, de coordination, d'orientations) tout en respectant le thème de la semaine initialement programmée et surtout le rythme de vie des enfants.

Ces activités se déroulent dans des lieux ou sites adaptés (salles d'activités, cour de récréation...).

Elles doivent être préparées (objectifs...), organisées, dirigées, adaptées à l'enfant et encadrées par l'équipe d'animation en toute sécurité.

## CONSEILS PRATIQUES :

- Assurer ses missions d'animateur (projet pédagogique et d'animation)
- Respecter les thèmes programmés par l'équipe d'animateurs
- Faire respecter, anticiper et préparer le matériel et les lieux d'activités
- Protéger (blouse pour la peinture...) et sécuriser les enfants et les lieux
- Utiliser le matériel approprié aux enfants de cette tranche d'âge.
- Laisser créer, imaginer et faire les enfants, les accompagner et non faire à leur place
- Respecter le rythme de chacun
- Privilégier les activités collectives (socio motricité)
- Penser à réunir les 2 tranches d'âges ponctuellement (grand jeu...)
- Susciter l'envie de participer, accompagner, encourager, valoriser l'enfant dans sa création ou réalisation (quelques soit le résultat final)
- Anticiper tous les achats de matériel ou ingrédients.

# REPAS / DEJEUNER

Le repas est un moment calme privilégié où les enfants et l'équipe d'animation peuvent, se restaurer et échanger avec les autres.

Les agents municipaux accompagnent les enfants tout au long du repas, cependant l'équipe d'animation assure la discipline.

## CONSEILS PRATIQUES :

- Comptabiliser les enfants avant le départ et accompagner les enfants au restaurant scolaire de ST EXUPERY (primaire ou maternelle).
- S'assurer que chaque enfant passe aux toilettes (pipi et lavage des mains)
- Donner aux responsables du restaurant les régimes alimentaires particuliers
- Installer les enfants par table de 6 à 8
- S'assurer qu'ils aient tous leur nécessaire de table (serviette...)
- Assurer la discipline tout au long du repas
- Avoir un regard sur la bonne prise du repas de l'enfant.
- Accompagner et comptabiliser les enfants avant le départ du réfectoire vers l'accueil de loisirs

## REGLES DE VIE COLLECTIVE



## Pour l'équipe d'animation et la direction :

- Prendre connaissance, approuver et se tenir au règlement intérieur de l'accueil de loisirs.
- L'usage d'alcool est strictement interdit pendant la durée de l'accueil de loisirs.
- La cigarette est strictement interdite en présence des enfants, dans les locaux (cuisines, infirmerie, salles d'activités...) accueillant des enfants, dans les véhicules de transport, dans les différents accueils de loisirs...  
Cependant, en accord commun, nous trouverons un lieu adapté loin des regards et nez des enfants et parents.
- Les affinités entre animateurs se manifesteront en dehors des horaires de l'accueil de loisirs.
- L'animateur doit se présenter le matin dans un état physique correct. Se ménager pour être disponible pour les enfants.
- Une tenue décente est exigée et non provocatrice (sauf tenues portées dans le cadre d'une animation, d'une représentation prévue dans le projet d'animation : déguisement...).
- Nous formons une équipe, chacun doit respecter les horaires, le travail, les idées et les personnalités différentes de chacun (s'adapter).
- Aucun membre de l'équipe d'animation ne quittera l'accueil de loisirs (quelque soit le motif ou raison) sans en avertir la direction.

Tout manquement à ces règles seront suivi de sanction



