

PROJET PEDAGOGIQUE 2018 - 2019

Accueil de Loisirs Sans Hébergement

MERCREDI

Des 3 à 6 ans

(De petites à grandes sections)



AVANT PROPOS

Dans le cadre de la continuité de la réforme des rythmes scolaires mis en place par l'Etat, et du fait de laisser les collectivités mettre en place l'organisation scolaire au sein de leur territoire, la semaine scolaire sur Chauray est organisée sur 4 jours.

L'accueil de loisirs du mercredi se met en place sur la journée.

A CHAURAY, la prise de conscience de l'importance de l'éducation n'est pas nouvelle. Pour l'ensemble des acteurs, elle constitue la base de l'intégration sociale des enfants et des jeunes.

Depuis de nombreuses années, la ville de CHAURAY est engagée dans l'action éducative en partenariat avec l'Etat (Education Nationale et le Direction Département de la Cohésion Sociale et de la Protection des Populations), la Caisse d'allocations familiales, la MSA, les écoles, les parents, les associations et d'autres collectivités territoriales ou établissements publics.

Les accueils collectifs organisés par la ville de CHAURAY, sont des lieux et des temps de loisirs éducatifs. Ils favorisent l'éveil la créativité, la prise de responsabilité, la découverte par la pratique d'activités différentes de qualité et l'autonomie de l'enfant dans un contexte ludique.

Le respect de l'environnement et la santé public sont également des éléments qui sont pris en considération dans les projets d'animation.

L'accueil contribue au développement physique, psychique, affectif et social de l'enfant.

L'enfant a besoin de trouver dans son environnement des espaces pour évoluer. Il a besoin d'espaces à découvrir, à s'approprier et à modifier.

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, à prendre des initiatives dans le monde.

Il ne faut pas oublier que les enfants sont sur un temps hors scolaire donc en loisirs. L'animateur doit privilégier le jeu qui est un outil pédagogique important.

En effet, le jeu permet à l'enfant l'accession à de nouveaux savoirs et savoirs faire, à de nouvelles compétences, à une meilleure connaissance de soi et des autres, et permet d'accroître son développement socio moteur et psychomoteur.

En jouant, l'enfant s'éduque en se faisant plaisir, ce qui nous paraît mériter une prise en considération au sein de l'accueil périscolaire.

Si le jeu ne recouvre pas à lui seul, tout le processus d'éducation qui comporte évidemment tous les apprentissages nécessaires qu'apportent l'école et le milieu familial, il n'en demeure pas moins un élément clé de ce processus.

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

Pour ces raisons, le projet pédagogique s'oriente vers un accueil qui propose un lieu 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, de s'épanouir. La ville de Chauray proposera également des sorties culturelles, artistiques, ludiques et sportives.

Cet accueil est mis en place soit pour les familles confrontées à des difficultés de garde, soit pour participer délibérément aux activités proposées.

SOMMAIRE

I.	LES OBJECTIFS	5
A)	OBJECTIFS GENERAUX (DEFINIS PAR LE PEG) :	5
B)	LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUE, OPERATIONNEL ET LES DEMARCHES PEDAGOGIQUES (MOYENS).....	6
2.	FICHE D'IDENTITE	13
3.	L'EQUIPE D'ANIMATION	15
A)	DIRECTEUR ET ADJOINT :	15
B)	ANIMATEURS ET ANIMATRICES :	15
	FONCTIONNEMENT DE L'EQUIPE D'ANIMATION	18
A)	L'ENCADREMENT	18
B)	LA REGIE ET LA SALLE DE PAUSE	18
C)	LE TRANSPORT	19
D)	L'INFIRMERIE ET LA PHARMACIE	19
4.	LES INSCRIPTIONS.....	20
5.	JOURNEE TYPE	20
•	L'ACCUEIL DU MATIN	20
•	LES ACTIVITES	20
4.	LES ACTIVITES	23
E)	PLANIFICATION DES ACTIVITES	23
B)	ORGANISATION DES ACTIVITES DE LA MATINEE	23
A)	ORGANISATION DES ACTIVITES DE L'APRES-MIDI	23
➤	LE JEU	23
B)	LES DEPLACEMENTS	24
6.	LA RESTAURATION	24
7.	LES EVALUATIONS	24
A)	EVALUATION DES STAGIAIRES BAFA	24
B)	EVALUATION DE L'A.L.S.H.	25
	ANNEXES	26
	DEVELOPPEMENT PSYCHOMOTEUR	28
5.	PERMET A L'EQUIPE D'ANIMATION DE MIEUX CONNAITRE ET APPREHENDER LE PUBLIC 3/6 ANS, AFIN DE PROPOSER AUX ENFANTS DES PROJETS D'ANIMATIONS (SITUATIONS, ACTIVITES MANUELLES ET/OU SPORTIVES, SORTIES...) COHERENTS ET ADAPTES EN TOUTE SECURITE.	28
	ENFANT DE 3 ANS :	28
	ENFANT DE 4 ANS :	29
	ENFANT DE 5 ANS :	30
	SES CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES :	31
	ENFANT DE 6 ANS :	31
	L'ENFANT ET LE JEU	33
	A. DEVELOPPER SA CREATIVITE ET SON IMAGINATION PAR LE JEU	33

B. APPRENDRE A VIVRE ENSEMBLE, UN JEU D'ENFANT	34
LE JEU EST TRES IMPORTANT POUR LE DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT ET IL LUI PERMET DE SE CONSTRUIRE.....	34
"LE JEU EST LE TRAVAIL DE L'ENFANT". JOUER EST INDISPENSABLE A LA CONSTRUCTION DE L'ENFANT ET A SON INTEGRATION DANS.....	34
LA SOCIETE. LE JEU EST LE PRETEXTE POUR L'ACQUISITION DES 4 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX :	34
LE JEU PERMET A L'ENFANT DE COMPRENDRE ET D'APPRIVOISER LE MONDE AFIN DE POUVOIR S'Y INTEGRER.....	34
C. L'EVEIL DES SENS PAR LE JEU	35

I. LES OBJECTIFS

a) Objectifs généraux (définis par le PEG) :

1. Prendre en compte la cohérence pédagogique et éducative entre les différents temps de vie de l'enfant pour conforter sa sécurité affective et le développement de ses compétences.
2. Garantir un accueil égalitaire, de qualité, qui respecte les besoins, les rythmes et le développement propre à chaque enfant (des professionnels au service de l'enfant)
3. Favoriser la pluridisciplinarité pour permettre aux enfants de choisir leur activité et/ou de découvrir de nouvelles disciplines qui leur apportent du plaisir, et qui leur donnent envie d'agir avec les autres.
4. Renforcer l'éducation à la citoyenneté (compétences sociales et civiques) : « le vivre ensemble »
5. Agir et interagir avec les parents pour établir une relation de confiance et leur donner l'assurance que leur enfant est pris en charge dans de bonnes conditions.

La ville de CHAURAY souhaite donner aux enfants les meilleures chances d'épanouissement et de réussite en proposant des accueils adaptés à leurs besoins et à ceux de leurs parents.

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

Objectifs Généraux	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEMARCHES PEDAGOGIQUES
I	Prise en compte des rythmes de vie de l'enfant.	<p>Prendre en compte les rythmes biologiques de l'enfant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les temps de faible vigilance (matin, midi, soir) • La capacité d'attention (de 10 minutes à 30 minutes suivant l'âge) • Les périodes de fonctionnement (mercredis) <p>Proposer des activités adaptées aux besoins physiques et psychiques propre à chaque enfant et correspondant à un moment de vie (temps de la journée / saison et âge)</p>	<p>Mise en place, de thèmes, d'activités (de qualité) et de sorties par les animateurs.</p> <p>Laisser des temps libres aux enfants, favorables à leur épanouissement, « Ne rien faire est une activité »</p> <p>Sur les temps « libres » surveillés, laisser l'enfant acteur dans son environnement.</p>
	Conforter et consolider le développement de l'enfant	<p>Proposer sur les temps extrascolaires, une offre de loisirs (activités ludiques) qui privilégie l'éveil et la découverte d'activités variées, la socialisation, l'ouverture, l'expérimentation, l'imagination la créativité, l'autonomie, la prise de responsabilité, ...</p> <p>Permettre à l'enfant d'utiliser et/ou de consolider ses compétences acquises à l'école, dans le milieu familial ou autres ...</p> <p>Mettre en place des actions ciblées dès le plus jeunes âge (le vivre ensemble, la vie en collectivité, le multimédia, le langage, la sécurité, la socialisation, la motricité...)</p> <p>De manière à respecter une certaine progressivité pédagogique, proposer des réalisations finales (individuelles ou collectives) en fin de cycle (spectacles, expositions, objets, livres, tournois...)</p>	<p>l'enfant ne choisit pas ses activités lors des inscriptions, la programmation est proposée et « imposée » par l'équipe d'animation.</p> <p>Adapter et aménager les locaux.</p> <p>Mettre en place des activités manuelles, artistiques, culturelles sportives... les matins (éveil et découverte pluridisciplinaire évolutifs)...</p> <p>Dissocier les 3 tranches d'âges sur 2 organisations différentes :</p> <p><u>Pour les petites sections</u>, l'offre des matinées sera axée prioritairement sur le « vivre ensemble » et la vie en collectivité dans un premier temps, puis, sur l'éveil et la découverte d'activités, pour permettre à l'enfant de développer sa créativité et son imaginaire. Les activités proposées seront libres, suggérées ou orientées (boxs et matériel en lien avec les thèmes proposés) ou l'enfant évoluera librement individuellement ou collectivement à son rythme, en fonction de ses besoins et envies dans des espaces spécifiques proposés (des espaces différents par matinée)</p> <p><u>Pour les moyennes et grandes sections</u>, renforcer le « vivre ensemble » et finaliser la vie en collectivité si pas acquis. L'offre sera orientée les matinées sur l'éveil, la découverte d'activités pluridisciplinaire (individuelles ou collectives), pour accentuer sa créativité et son imaginaire</p>

			<p>tout en développant sa responsabilité, sa prise d'initiative et son autonomie. Ces activités seront dirigées par thème, par périodes sous forme de cycles «évolutifs » : progression). Chaque enfant participera à 2 activités dirigées par matinée.</p> <p>Pour tous, alternance entre activités calmes et dynamiques entre coupé d'un temps libre récréatif le matin.</p> <p>Fonctionnement unique pour tous les après-midis, priorité aux sorties, grands jeux collectifs ou projets spécifiques (développement durable, sécurité routière, connaissance de son territoire...) par tranche d'âge.</p>
Faire évoluer l'enfant dans un cadre éducatif cohérent	<p>Connaître l'action éducative des différents référents éducatifs (animateurs, enseignants, ATSEM ...)</p> <p>Favoriser la collaboration active entre les professionnels (repères éducatifs stables, garantir une continuité du personnel pour un suivi harmonieux)</p> <p>Inculquer le travail en équipe (échanges, temps de préparation, réunions éducatives et bilans)</p> <p>Etablir des règles de vie communes entre le scolaire, péri et extrascolaire (code, panneaux, discours identiques...).</p> <p>Intégrer et tenir compte des projets d'école pour la programmation d'actions éducatives complémentaires (sorties, multimédia, langage, sécurité, vélo, ...)</p> <p>Développer la mixité sociale</p>	<p>S'informer des différents projets pédagogiques (écoles, ALSH des mercredis)</p> <p>Echanger régulièrement entre les acteurs éducatifs</p> <p>Présenter des outils de liaisons et de communication pour permettre la continuité des messages éducatifs.</p> <p>Mettre en place et/ou participer à des réunions entre les acteurs ou référents éducatifs.</p>	

Objectifs Généraux	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEMARCHES PEDAGOGIQUES
2	Disposer de structures d'accueil suffisantes, adéquates et accessibles à tous	<p>Disposer d'un nombre de places suffisantes pour répondre au mieux aux besoins de toutes les familles confrontées à des difficultés de garde.</p> <p>Aménager un cadre ou des espaces d'accueil sécurisés, agréables, confortables, courtois, conviviaux, pour permettre à l'enfant de vivre pleinement ses temps de vie (lieu de vie et de socialisation)</p> <p>Une politique tarifaire qui tient compte du quotient familial (CAF/MSA)</p> <p>Permettre l'accessibilité dans nos infrastructures à tous les enfants porteurs de handicap ou non (accès et espaces aménagés, transport bus ...)</p> <p>Optimiser l'occupation des infrastructures sur les temps extrascolaires.</p>	<p>Créer et mettre à disposition de l'enfant des espaces, d'éveil, de découverte, de lieu de vie et de socialisation.</p> <p>Tarifs établis en fonction du quotient familial pour les accueils extrascolaires.</p> <p>Mettre en place un planning annuel d'occupation des infrastructures lié aux besoins et activités des enfants.</p>

	<p>Respecter les caractéristiques psychologiques/physiologiques de l'enfant</p>	<p>Le choix et l'animation (la typologie, la durée, le contenu, l'environnement) de l'activité doivent tenir compte des capacités morpho biologiques, psychomotrices, socioaffectives de l'enfant.</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer avec un langage adapté, respectueux et compréhensible. • Utiliser des équipements, du matériel et des outils adéquats et en nombre suffisant (sécurité, confort, sérénité et plaisir de participer) • Répartir les enfants selon des tranches d'âges • Tenir compte des affinités (mise en confiance, envie d'agir avec un camarade, valeurs communes) • Les activités proposées permettent de répondre aux attentes et aux besoins des enfants (réussite et notion de différence/tolérance) <p><u>Garantir la sécurisée physique et affective de tous les enfants.</u></p>	<p>Selon le nombre d'enfants, prévoir le matériel et mobilier spécifique, qu'ils soient propres et en bon état de fonctionnement.</p> <p>Aménager l'accueil extrascolaire afin qu'il soit un espace agréable, confortable, courtois, convivial pour permettre à l'enfant de vivre pleinement ses temps de vie (mise en place de « boxs » par thématique). Réagir envers les enfants dans une position d'Adulte. (cf « les Etats du moi »)</p>
	<p>Disposer d'un encadrement compétent et fidèle</p>	<p>Positionner les agents municipaux diplômés sur les accueils extrascolaires (agents service Jeunesse, ATSEM, adjoint d'animation)</p> <p>Former au métier d'animateur les agents municipaux non qualifiés.</p> <p>Recruter des contractuels diplômés (BAFA ou BP) pour garantir le taux d'encadrement exigé par la réglementation (DDCSPP : accueils de mineurs)</p> <p>Renforcer nos équipes par des bénévoles (associations locales)</p> <p>Composer une équipe d'animation fixe et motivée, qui porte toute son attention sur l'enfant (utile au bon développement cognitif, social et affectif de l'enfant). Repères stables et sécurité affective.</p> <p>Travail en équipe (cohésion) l'enfant au centre de notre réflexion.</p> <p>Personnaliser l'accueil pour les enfants en situation de handicap (encadrement ou formation spécifiques, travail avec des structures de l'éducation spécialisée).</p>	<p>Recruter une équipe d'animation cohérente et de qualité (expériences, compétences, spécialités ...)</p> <p>Proposer des formations aux personnels municipaux</p> <p>Proposer et mettre en place des repères, supports (documentation, internet, concertation...) afin que les animateurs s'enrichissent.</p>

Objectifs Généraux	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEMARCHES PEDAGOGIQUES
3	<p>Programmes avec des activités variées, diverses et adaptées.</p> <p>Privilégier les activités de découverte et d'expérimentation</p>	<p>Organiser et proposer un planning d'activités par période (de vacances à vacances). Par domaines d'activités (espaces : construction, motricité, jeux de rôles, fabrication...) pour les PS, et par cycle spécifiques de 5 à 7 séances pour les MS et GS (activités sportives : athlétiques, gymniques... manuelles, d'expressions : éveil musicale, représentation scénique... scientifiques...)</p> <p>Changer les contenus et thèmes à chaque nouveau cycle ou nouvelle période.</p> <p>Mettre en place ou identifier des espaces de jeux divers (lieux d'accueil et infrastructures à disposition)</p> <p>Tenir compte des besoins/capacités de l'enfant dans la programmation.</p> <p>Disposer d'un panel d'activités qui draine tous les domaines d'activités (sportives, artistiques, culturelles, scientifiques, environnementales, audiovisuelles, d'expressions, culinaires, jardinage ...)</p> <p>Nécessité d'un réseau d'animateurs et éducateurs spécifique ou polyvalent</p>	<p>Mise en place d'ateliers et/ou d'espaces par thèmes ou domaines d'activités au sein de l'accueil.</p> <p>Construire des projets d'animations adaptés et cohérents en tenant compte du rythme et du développement psychomoteurs des enfants accueillis.</p> <p>Répartir les enfants selon des tranches d'âges.</p> <p>Recruter des animateurs polyvalents afin de proposer des activités diverses, variées et novatrices.</p>
	<p>Garantir l'accès aux pratiques culturelles, artistiques, sportives pour tous les enfants</p>	<p>Faire en sorte que tous les enfants aient accès à un large choix d'activités ou projets spécifiques.</p> <p>Les activités proposées tiennent compte des capacités de l'enfant (réussite, motivation, intérêt, mise en confiance, plaisir, autonomie, ...)</p> <p>Si besoin et si possible faire des groupe de niveau.</p>	<p>Diversifier les activités autour d'une même thématique, d'un même projet</p> <p>Accompagner et encourager l'enfant dans son action</p>
	<p>Le développement de son autonomie dans un contexte ludique</p>	<p>Proposer des situations dans lesquelles l'enfant joue (notion de plaisir et de bien-être...), jeux individuels ou collectifs (sous-forme d'ateliers dès que possible)</p> <p>Matérialiser l'espace d'aire de jeu avec du matériel adapté et approprié (rechercher l'autonomie dans l'action, la prise de décision)</p> <p>Varié le matériel utilisé et avoir suffisamment de matériel pour tous.</p>	<p>Varié les activités collectives, semi collectives, individuelles ainsi que des activités libres, suggérées ou dirigés</p> <p>Du fait de mettre en place des activités programmées à l'avance, permet de prévoir le matériel nécessaire (achat, mise en place)</p>
	<p>Actions éducatives renforcées / complémentaires</p>	<p>Permettre aux enfants ou jeunes de révéler ou de valoriser leur potentiel, de réinvestir leur savoir-faire lors des activités proposées sur les temps d'accueils extrascolaires.</p> <p>Mettre en place des projets spécifiques pour un développement individuel ou pour les enfants rencontrant des difficultés (estime de soi, socialisation, handicap moteur ...)</p>	<p>Permettre à l'enfant, de réinvestir son savoir et savoir-faire au sein des activités proposés (programmation d'un' large panel d'activités au cours de l'année)</p> <p>Diffuser des informations et/ou proposer des</p>

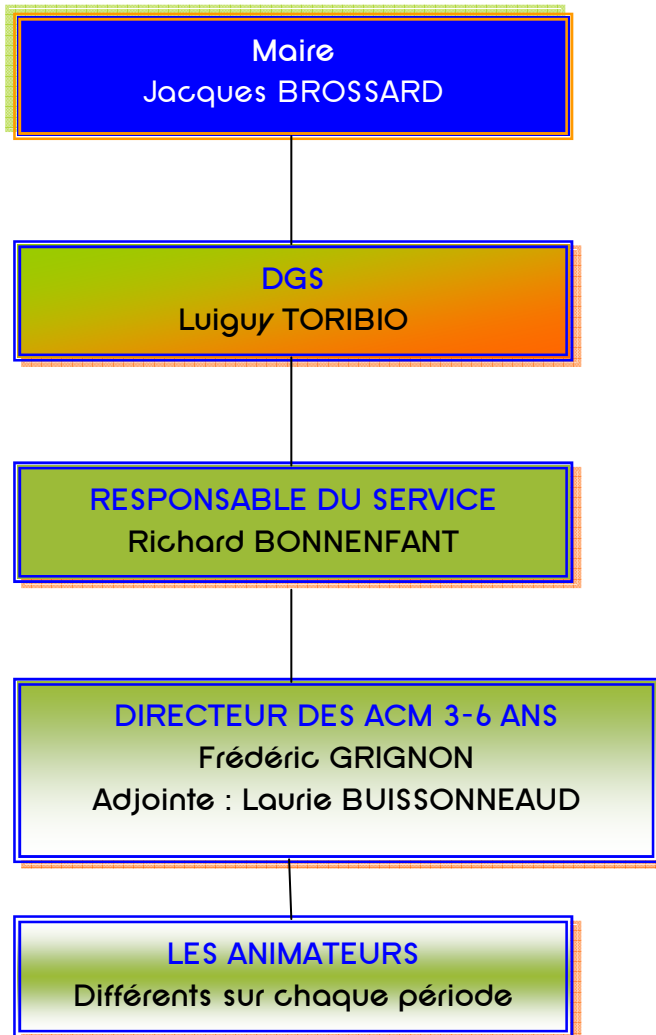
		<p>Utiliser les outils informatiques et développer les technologies du numérique dans des projets spécifiques.</p> <p>Servir de relais pour faire passer des messages locaux ou nationaux (santé public, l'hygiène, le handicap, l'information, la sécurité routière, les gestes de premiers secours, les droits de l'enfant, ...)</p>	<p>projets sur des thèmes de santé publique, handicap, formation, développement durable, sécurité routière...</p>
--	--	--	---

Objectifs Généraux	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEMARCHES PEDAGOGIQUES
4	Apprentissage de la citoyenneté et acquisition de compétences civiques « l'enfant apprenti citoyen »	<p>Promouvoir au quotidien le vivre ensemble et la vie en collectivité pour tous Conforter l'apprentissage de la citoyenneté en partageant les valeurs (droit et devoir humain) entre le temps scolaire et péris ou extrascolaire (construire des repères communs compris et acceptés de tous) Inculquer dès le plus jeune âge, les principes et valeurs suivantes : respect des autres et de soi, acceptation de la différence, respect de l'égalité, des règles de vie, de la solidarité du partage...</p> <p>Mettre en place des actions (sorties, échanges, activités, jeux...) qui développent et permettent l'ouverture et l'esprit critique, la curiosité, la compréhension, la prise de décision...</p> <p>Développer la prise d'initiative et l'implication des enfants au sein d'un projet spécifique.</p> <p>Favoriser l'investissement dans la vie de la cité grâce à une citoyenneté active (vivre et agir dans une société)</p>	<p>Mettre en place des règles de vie communes et adaptées à tous au sein de l'accueil et des activités (codes, panneaux, discours, règles...) Respect des autres et de son environnement. Ranger le matériel, inviter l'enfant à participer à la vie de groupe de manière à lui permettre de trouver sa place et de le sensibiliser à la vie collective. Mettre en place un fonctionnement et des règles comprises et utilisable par tous. Laisser s'exprimer l'enfant pour connaître ses besoins et envies. Faire évoluer l'enfant dans un univers juste.</p>
	Inculquer des comportements responsables	<p>Suivre et surveiller au quotidien que chaque enfant adopte durablement un comportement responsable (paroles, gestes, actions ...) Permettre à l'enfant de se situer (société, jeux...), de faire des choix et de jouer des rôles en tant acteur principal. Intégrer la construction de comportement éco-citoyens (environnement et développement durable) Participer ou mettre en place des actions « sécurité routière », pour sensibiliser les enfants aux risques de l'environnement routier et inculquer les règles de bonnes conduites. Promouvoir les actions de santé publique (alimentation équilibrée, l'hygiène de vie, la pratique d'une activité physique régulière...) Prévenir et gérer les phénomènes de violence en général (prévention, gestion de conflits, médiation)</p>	<p>Mise en place de geste éco-citoyens (tri des déchets, 2^{ème} vie de l'objet ...)</p> <p>Associer l'enfant à des projets autour de thème comme la sécurité routière, la solidarité, la protection de l'environnement...</p>
	Devenir autonome	<p>Accompagner, aider l'enfant à grandir jusqu'à l'acquisition de l'autonomie. Encourager et valoriser toutes les situations de découverte du monde, de rencontre et d'échanges avec les autres. Faire en sorte que tous les enfants puissent bénéficier d'une ou plusieurs sorties (culturelles, sportives, ...) dans ou hors de la ville et du département. Favoriser la découverte des langues étrangères. Permettre à l'enfant et au jeune au travers d'outils ou d'action, de se situer et de se déplacer dans l'espace urbain (Chauray/Niort)</p>	<p>Faire intervenir si besoin un professionnel selon une thématique bien précise (diététicien, artiste ...)</p> <p>Mettre en place des activités scientifiques et techniques, culinaires, de jardinage ...</p> <p>Mettre en place des activités qui favorisent, suscitent et développent les acquisitions, la curiosité, l'ouverture d'esprit, la rigueur, l'honnêteté, la prise d'initiative et l'autonomie</p>

Objectifs Généraux	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	DEMARCHES PEDAGOGIQUES
5	Lieux adaptés et agents d'accueil professionnels pour favoriser la rencontre	<p>Aménager les lieux pour disposer d'espaces spécifiques/adaptés (confort, confidentialité, supports d'information/communication, vestimentaire, matériel, espaces surveillés et sécurisés, environnement organisé ...)</p> <p>Former les agents d'accueil et de direction/animation à l'accueil physique et téléphonique du public (présentation, identification, disponibilité, connaissance de son environnement et du fonctionnement, accompagnement dans les démarches, orientation des personnes, écoute, posture ...)</p>	<p>Différencier les différents lieux au sein de la structure.</p> <p>Accueillir les usagers (parents/enfants) afin qu'ils se sentent à l'aise et écoutés.</p> <p>Etre disponible, accueillant, souriant, rassurant lors des temps d'accueil</p>
	Connaître les besoins des parents et définir la place de chacun	<p>Mise à disposition d'une fiche suggestions/réclamations avec un traitement régulier des demandes écrites et un retour sur les actions d'amélioration menées.</p> <p>Mise en place de documents écrits et partagés (projet éducatif, pédagogiques, règlement intérieur, programmation et contenu des activités, ...)</p> <p>Formuler dans le PEG le rôle et la place des différents acteurs éducatifs (parents, animateurs, intervenants ...)</p>	<p>Mettre à disposition une boîte à réclamations / suggestions</p> <p>Mettre à disposition une enquête de satisfaction</p>
	Informier et communiquer sur la démarche et les actions éducatives	<p>Informier les parents et leur donner accès sur l'offre éducative existante (projet éducatif, projets pédagogiques et d'animation, plaquette jeux d'enfants, bilans, ...)</p> <p>Informier l'ensemble des parents en variant les formes de communication (site web, mailing, affichage, supports écrits, bulletin municipal, personnes ressources du service jeunesse)</p> <p>Maintenir les outils de communication à jour.</p> <p>Mettre en avant le dialogue (parents/professionnels) sur des temps formalisés ou informels (moments conviviaux, expositions, réunions, goûters ...)</p> <p>Communiquer systématiquement sur les actions éducatives menées (expositions, photos, commentaires, échanges verbaux, articles de presse, Facebook, ...)</p>	<p>Mettre en place des expositions photos, vidéos, diaporamas ...</p> <p>Utiliser les outils de communications externes (internet, presse, sucette publicitaire ...),</p> <p>Utiliser les outils de communications internes (plaquette, mailing, ...),</p> <p>Echanger avec les parents sur les différentes activités proposées au sein de la structure.</p> <p>Mettre à disposition les différents projets et les mettre en ligne (plannings).</p> <p>Afficher à l'entrée de la structure un panneau « info parents » (menus, plannings, réglementation...)</p>
	Inciter et gérer la participation des parents	<p>Favoriser la rencontre, aller vers les parents, (temps festifs, spectacle de fin de période, sorties, visites, activités partagées comme un goûter de fin de cycle, conférence/échanges, accueil le matin et le soir ...)</p> <p>Mettre à disposition des parents en permanence sur les lieux d'accueil des outils pour qu'ils puissent exprimer leur point de vue (enquête de satisfaction, suggestion/réclamations, espace d'écoute ...)</p>	<p>Instaurer une relation et un climat de confiance</p> <p>Favoriser les échanges avec les parents sur des moments formels ou informels.</p> <p>Inviter les parents à entrer dans les locaux et s'intéresser à leur enfant</p> <p>Impliquer les parents dans les temps de vie de l'enfant afin de ne pas assimiler l'accueil de Loisirs comme une simple « Garderie ».</p>

2. FICHE D'IDENTITE

TYPE :	Accueil de loisirs Sans Hébergement
ORGANISATEUR :	Mairie de CHAURAY
ADRESSE :	Accueil de Loisirs des 3/6 ans (Ecole maternelle St Exupéry) Rue SAINT EXUPERY 79180 CHAURAY
PERIODE D'OUVERTURE :	Les mercredis en période scolaire
HORAIRES D'OUVERTURE :	De 9h00 à 17h00
HORAIRE DE LA GARDERIE :	De 7h00 à 9h00 et de 17h00 à 18h30.
PUBLIC :	Enfants de 3-6 ans de la ville de Chauray scolarisés à la maternelle
ORGANISATION DU PUBLIC :	En fonction des effectifs 3 groupes (Petites, moyennes et grandes sections)
CAPACITE D'ACCUEIL :	Limité à 100 personnes (déclaration DDCSPP : 96)
EQUIPE D'ANIMATION :	Un directeur, personnel du service jeunesse Une directrice / animatrice suppléante En fonction du nombre d'enfants, des animateurs (trices) de la ville : ATSEM, Educateurs de la ville En fonction du nombre d'enfants, des C.D.D : BAFA, stagiaire BAFA ou Educateur Sportif breveté d'état
LES LOCAUX :	Selon les temps d'accueil (matin ou après-midi), nous utiliserons : L'école maternelle (garderie, salle « jaune » et la bibliothèque de l'école) Les 2 cours de récréation au sein de l'école La régie / infirmerie Le dortoir de l'école Le hall de l'entrée principale de l'école Les sanitaires de l'école Partage du bureau du psychologue Les plateaux sportifs extérieurs La salle omnisports (1/2 plateau) et 2 dojos
RESTAURATION :	Salle de restaurant du groupe scolaire maternelle St Exupéry
TRANSPORT :	Un bus de 63 places et un minibus 9 places, les transports publics T.A.N.
ACTIVITES :	Ludiques, motrices, artistiques, manuelles, culturelles. Le matin : mise en place d'activité d'éveil et de découverte L'après-midi : mise en place d'activité ludique et de loisirs



Adjoints :

Sports/loisirs/jeunesse
Scolaire/périscolaire

Monique SAGOT
Sylvie MUSELLEC

Contacts et relations extérieures :

Administrés, parents, enfants
DDCSPP - DRCSP - CAF - MSA - PMI
Education Nationale - Ecoles primaires - USEP -
Associations - Fédération - Ligue - Comité départemental
Collectivités - Assistante sociale
Parents d'élève
CNFPT
Perception

Contacts et relations en interne :

Services techniques : Jean Luc MINAULT
Restaurant scolaire : Pierre PRINTEMPS
Accueil état civil : Blandine LEBOEUF, Stéphanie POUPART
Service du personnel : Frédérique COLLOT
Service comptabilité : Jean-Paul GASNIER
Police Municipale : Sébastien GUERET
Service médiation : Denis LHUILLIER

3. L'EQUIPE D'ANIMATION

a) *DIRECTEUR et ADJOINT :*

Responsable : Frédéric GRIGNON

Grade : adjoint d'animation 2^{ème} classe

Diplômes : BESPAT - BEATEP - BE Tennis 1^{er} degré

Suppléante ou animatrice : Laurie BUISSONNEAUD

Grade : adjoint d'animation

Diplômes : BPJEPS APT

Les missions sont :

- De gérer et de coordonner la partie administrative, financière, éducative et pédagogique de l'accueil de loisirs avec la collaboration des élus municipaux et du responsable de service.
- De garantir la mise en œuvre du projet pédagogique.
- De manager et encadrer les équipes d'animateurs
- D'assurer la sécurité morale, physique et affective des enfants et des animateurs.
- D'être disponible et à l'écoute des parents, des enfants ainsi que des animateurs.
- D'avoir un rôle formateur vis-à-vis de l'équipe d'animateurs.
- De garantir le respect de la législation
- De rendre compte du bon déroulement de l'accueil de loisirs auprès des élus.

b) *ANIMATEURS ET ANIMATRICES :*

Ils sont obligatoirement majeurs (volonté de la collectivité).

En interne : AGENTS MUNICIPAUX :

Ils ou elles sont employés(ées) au sein de la ville de CHAURAY, en tant qu'agent de la fonction publique titulaire et mis à la disposition de l'ALSH.

Ils ou elles sont ATSEM, non diplômés (ées) ou en vue d'une formation de BAFA.

En externe :

Ils ou elles sont titulaires d'un BAFA ou BPJEPS ou stagiaires en vue obtenir le diplôme.

Ils ou elles signent un contrat à durée déterminée avec la mairie (adjoint d'animation, BEES et AEA).

➤ Les missions des animateurs (trices) :

Au début de sa mission, chaque animateur (trices) doit prendre connaissance et signer la fiche de poste (distribué par le directeur)

Il doit prendre également connaissance des règles de vie (en annexe) et les appliquer. Tout manquement à ces règles sera suivi de sanctions.

L'équipe doit véhiculer des valeurs de justice, de solidarité et de partage en intervenant rapidement en cas de conflit (plus de prévention), en étant à l'écoute et disponible, en ne faisant pas de différences entre les enfants. Nous devons respecter la laïcité au sein de la structure (cf Charte de la laïcité à l'école). Ce document est disponible dans le bureau de la direction.

L'animateur donne l'exemple dans son langage, ses attitudes, ses tenues.

Les missions générales de l'animateur :

- Encadrer les enfants sur les différents temps d'accueil.
- Garantir la sécurité physique et morale et affective des enfants (créer un environnement agréable, convivial et sécurisé).
- Prendre connaissance et participer à la conception du projet pédagogique, ce qui implique d'établir les modes de fonctionnement de l'accueil de loisirs : Réglementation, règles de vie, consignes de sécurité, rythme de vie de l'enfant, organisation d'une journée, connaissance du développement psychomoteur de l'enfant par tranche d'âge (annexe) etc.
- Concevoir et élaborer les projets d'animation mis en place par l'Accueil de Loisirs.
- Préparer son activité (matériel, lieu, consignes...)
- Participer, contribuer au développement et à l'éveil de l'enfant (autonomie, citoyenneté, faire des choix...)
- Animer les temps d'activités et de vie quotidienne
- Accompagner les enfants sur les activités ou sorties extérieures (piscine, équitation, sortie culturelle, vélo, cinéma, bicross, pêche, bowling...)
- Assurer l'accueil physique et téléphonique du public

Les missions spécifiques de l'animateur :

- L'animateur a un rôle éducatif, il doit donner et être un exemple aux enfants en ce qui concerne le respect du règlement intérieur, du matériel, des locaux, des autres, des règles de vie en collectivité, de 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 pour créer un monde convivial et adapté à l'âge de l'enfant.
- De concevoir par écrit les séances d'activités, prévoir le matériel nécessaire, et connaître l'environnement dans lequel les enfants vont évoluer. Après la séance, ranger avec l'enfant, 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 de l'enfant pour éviter sa mise en échec). Il variera donc les activités collectives, semi-collectives, individuelles ainsi que les activités libres, suggérées et dirigées.

- Doit être à l'écoute des enfants afin de mieux respecter leurs rythmes et veiller à la sécurité morale, affective et physique.
- Doit instaurer une bonne relation avec les parents lors de l'accueil au moment de l'arrivée (7h00 à 9h00 et au moment du départ (17h00/18h30)
- L'animateur est responsable du matériel, de la salle, et du rangement de celle-ci avec les enfants. Le rangement de la salle est à réaliser après chaque activité.

➤ Le comportement des animateurs (trices) :

Compétences :

- Bonne connaissance de l'enfant et de ses besoins (propose des situations adaptées en toute sécurité) et utilise un vocabulaire adapté, compréhensible et plausible.
- Capacité d'adaptation (imprévus, conditions climatiques, effectif...)
- Rigueur dans l'organisation (anticipation, préparation, ...)
- Sens du travail en équipe et capacité à mettre en œuvre un projet d'animation.
- Autonomie et initiative, capacité à se documenter et à utiliser des ressources diverses

Qualités :

- Être disponible et ponctuel
- Être à l'écoute, avoir le sens de l'observation et du jeu
- Être respectueux et agréable (dans son langage, ses attitudes)
- Avoir le goût pour l'animation (être imaginatif, novateur dans ses projets valoriser l'enfant, jouer des rôles, se mettre en scène ...)
- De s'adapter aux situations changeantes ou imprévues
- Faire preuve de dynamisme, de patience, d'autorité (être juste), d'imagination et de créativité.
- D'être motivé (actif, disponible et prendre des initiatives ...)
- Faire preuve de bon sens
- Avoir une tenue adaptée à l'activité

FONCTIONNEMENT DE L'EQUIPE D'ANIMATION

L'équipe se réunit une fois par cycle (moment formel ou informel) pour :

- Faire connaissance entre les animateurs et la direction.
- Prendre connaissance du projet éducatif de la ville et du projet pédagogique de l'accueil de loisirs.
- Découvrir et situer les infrastructures mises à disposition par la ville.
- Informer les animateurs (trices) de l'organisation et du déroulement de l'accueil de loisirs.
- Créer les groupes d'animateurs (trices) par tranches d'âge et par cycle et nommer les régisseurs du matériel pédagogique.
- Etablir le cadre d'accueil des enfants.
- Construire la programmation des cycles d'activités par tranches d'âge.
- Lister le petit matériel nécessaire pour la réalisation des activités, afin d'effectuer les achats si nécessaires.

a) L'encadrement

Une réunion bilan se fera à chaque fin de cycle.

Les animateurs sont présents et ponctuels avant le début des animations afin d'assurer l'accueil des premiers enfants, la préparation des salles et du matériel pédagogique.

L'accueil des enfants se fait à la garderie de l'école. En fonction de la programmation, le groupe et ses animateurs référents, rejoindront ensuite la salle ou le site qui lui ont été attribuée.

Durant les activités, l'animateur est responsable de son groupe. A la fin de sa séance, il raccompagnera les enfants au sein de la garderie.

Les animateurs doivent s'assurer que les activités pour le jour d'animation suivant sont à la fois programmées et préparées pour éviter tous désagréments (anticiper).

Fin juin début juillet, une réunion de l'équipe est programmée pour faire le bilan annuel et préparer l'année suivante.

b) La régie et la salle de pause

➤ La salle de pause

Elle se situe dans la régie.

Les animateurs pourront prendre leur café et/ou se restaurer dans cette salle. En aucun cas, lors des activités ou l'accueil, l'animateur consommera devant les enfants et parents.

Tous les animateurs sont responsables du rangement et de la propreté de cette salle.

➤ La régie

C'est une pièce où tout le matériel pédagogique, utilisé pour les activités, est entreposé.

Elles sont au nombre de trois, l'une plus petite destinée spécifiquement au stockage du matériel de peinture avec un point d'eau, une autre plus grande pour tout le reste du matériel utilisé tout au long de l'année (matériel sportif, d'expression, déguisement, artistique...) et un petit local attenant, (extérieur) spécifique pour le matériel de jardinage.

Le directeur est responsable de la régie et sera chargé de l'achat du matériel et du rangement des commandes en régie. Il devra inventorier tout le matériel présent, et gérer les entrées et sorties. Les animateurs devront faire une demande de matériel, en fin de cycle pour le cycle suivant. Les animateurs informeront (tableau) le matériel manquant ou défectueux pour mettre son remplacement.

Tous les animateurs sont responsables du rangement et de la propreté de la régie.

Ces espaces sont interdits aux enfants (panneaux d'interdiction).

c) Le transport

Il n'y a pas de ramassage scolaire sur les mercredis.

Les activités prévues à l'extérieur (sorties) seront faites par le bus et/ou minibus de la ville (planning par cycle de réservation auprès des services techniques et remis au chauffeur prévu sur la période).

d) L'infirmierie et la pharmacie

Elle est intégrée dans la régie avec une armoire à pharmacie fermée à clef et un réfrigérateur.

Des trousse à pharmacie vérifiées prévues pour les sorties, sont disponibles et rangées dans l'infirmierie.

Les PAI (projet d'accueil individualisé), protocoles et trousse (traitements) correspondants y sont aussi entreposés

Les fonctions d'assistant sanitaire sont assurées par la direction et/ou son suppléant.

Son rôle consiste à :

- S'assurer de la remise, pour chaque mineur, des renseignements médicaux ainsi que, le cas échéant, de certificats médicaux de non contre-indication à la pratique d'activité physique à risque et d'éventuels
- Informer le personnel de l'accueil de l'existence éventuelle d'allergies médicamenteuses ou alimentaires (PAI) → L'animateur regarde sur la feuille d'appel, une « * » sera à côté de son nom. Si l'« * » est présente, l'animateur devra se référer au tableau PAI dans l'infirmierie afin de vérifier de ses allergies et de prendre la trousse de secours de l'enfant.
- Identifier les mineurs qui suivent un traitement médical pendant l'accueil et s'assurer de la prise de médicament.
- S'assurer que les médicaments sont conservés sous clé sauf lorsque la nature du traitement impose que le médicament soit en permanence à la disposition de l'enfant. (Médicaments dans la régie ou le réfrigérateur de l'infirmierie)
- Préparer et tenir à jour les trousse à pharmacie → Les animateurs devront vérifier les pharmacies avant chaque sortie, et prévenir l'équipe de direction lorsqu'il manquera des produits pharmaceutiques.
- S'assurer par une écoute ou une observation attentive du bien-être physique et

psychologique de chacun.

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

La personne, qui prodigue un soin nécessaire à l'enfant, doit dans un 1^{er} temps vérifier sur la fiche sanitaire qu'il n'y ait pas de contre-indication médicale (allergie...). Dans un deuxième temps, il doit inscrire sur le « registre de soins » :

- 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
- Le nom et prénom du personnel soignant

4. LES INSCRIPTIONS

- Remplir une feuille individuelle de renseignements (fiche sanitaire renouvelable tous les ans)
- Remplir une feuille individuelle d'inscription (par période) distribuée 2 à 3 semaines avant la fin du cycle. Une plaquette Pub individuelle stipulant les dates d'inscriptions sera transmise 3 semaines avant les vacances scolaires aux enfants.
- Les parents doivent inscrire leur(s) enfant(s) sur une période complète (cycle de vacances à vacances pour les mercredis).
- Concernant l'accueil éducatif de loisirs, les parents ont le choix de laisser ou pas leur enfant sur les temps de garderie du matin ou du soir (pas de coût supplémentaire).
- L'enfant doit répondre aux conditions sanitaires d'admission en ACM.

5. JOURNEE TYPE

- *L'accueil du matin*

Les enfants arrivent le matin entre 7h00 et 9h00 et sont accueillis dans la garderie de l'école. Ils sont pointés sur la feuille d'appel et sur la tablette par l'équipe de direction ou le référant du jour.

- *Les activités*

Rappel : Les activités des mercredis se déroulent en 2 temps (matinée et après-midi).

De 9H00 à 9H30 : Temps libre surveillés et regroupement pour les activités

Afin de laisser le temps aux enfants et animateurs de se regrouper, et d'accueillir les retardataires, les enfants seront en temps libre surveillé au sein de l'accueil où à l'extérieur si le temps le permet.

Les enfants se regroupent par tranche d'âge et rejoignent leurs animateurs respectifs. Ils vérifient les présences par rapport au listing initial et remettent la feuille d'appel au directeur (contrôle des absences).

Chaque tranche d'âge accompagnée de ses animateurs se rend dans sa salle ou lieu d'activité déterminé dans le calme.

De 9H30 à 11H30 : Activité

Pour les enfants de petites sections uniquement, chacun participe à des ateliers « libres orientés » et/ou semi-dirigé (une consigne ou un verbe d'action : coller, dessiner, construire, sauter, lancer, attraper, courir, souffler...). Des Boxs ou espaces à thèmes variés par cycle (alternance espace calmes et dynamiques) y seront préalablement installés par l'équipe d'animation (boxs = univers spécifiques avec le matériel adapté correspondant mis à disposition des enfants (espace construction, motricité, jeux de rôles...). Espaces où l'enfant évoluera à son rythme, en fonction de ses envies et sans contraintes. Un temps de récréation collectif entrecoupera la matinée. Ils évolueront seuls ou en petits groupes sous la responsabilité des animateurs (rotations ou évolution libre sur les boxs). L'animateur devra faire évoluer ses espaces chaque mercredi en rapport avec le thème ou domaine du cycle préalablement défini.

Remarque : Jusqu'aux vacances de la Toussaint, notre priorité est de permettre à chaque enfant de petite section de prendre le temps (en douceur) de s'intégrer, de s'acclimater, de se repérer et d'assimiler les règles du vivre ensemble et de vie en collectivité dans ce nouveau fonctionnement pour lui (une programmation pourra être différente par rapport aux « acquisitions » et « besoins » de chacun).

Pour les moyennes et grandes sections, (enfants déjà scolarisés) chacun participera à des domaines d'activités programmées par cycle (de 5 à 7 séances évolutives). Les enfants sont regroupés par tranche d'âge (MS et GS). Ils découvriront tous au long de l'année un large panel de domaines d'activités, différents, riches et variés « dirigées » par l'animateur référent : programmation (activités sportives, manuelles, d'expressions artistiques, numérique, créatives, scientifiques, culinaires...). Chaque enfant pratiquera 2 activités par matinée (une activité « calme » et une « dynamique ») : (rotation) entrecoupée d'un temps libre récréatif collectif.

Les domaines d'activités sont orientés, proposés et validés par les organisateurs, aux animateurs en fonction des compétences de chacun, du matériel et des infrastructures mises à disposition.

Les enfants découvrent et participent à toutes les activités programmées (priorité à l'expérimentation)

Les activités sont essentiellement d'éveil ou de découverte et l'approche pédagogique est ludique.

Nous demandons aux enfants de prévoir pour chaque mercredi :

- Activités dans les salles omnisports :
 - 1 paire de basket (obligatoire)
 - Tenue adaptée

- ► Activités en arts plastiques :
 - - Un vêtement de protection (blouse, T-shirt, chemise...)

De 11h45 à 12h00

Un temps de retour au calme est mis en place pour tous (histoire, conte, relaxation, yoga...).

De 12H00 à 12h10 :

Ce moment doit permettre les échanges entre les parents, les animateurs (trices) et les enfants qui partent.

Pour les enfants qui ne mangent pas à la cantine :

Les parents récupèrent leur(s) enfant(s) auprès du directeur ou animateurs, dans le hall d'entrée de l'école maternelle.

Pour ceux qui mangent à la cantine :

Pointage des enfants mangeant sur le restaurant scolaire de l'école maternelle.

Accompagnement des enfants à 12H00 par l'équipe d'animation

De 12H00 à 13h00 : Repas

Les enfants prennent le temps de manger (moment de restauration et d'échanges)

ATTENTION : Le service du repas est effectué par du personnel municipal autre que celui qui a animé la matinée. Par contre, la surveillance des enfants durant le repas, est réalisée par les animateurs mangeant sur place.

Vers 13h00 :

Les enfants qui ont mangé réintègrent la structure sous la surveillance et la responsabilité des animateurs.

De 13h00 à 13h30 :

Les enfants non présents l'après-midi, sont récupérés par leurs parents sur ce temps et le pointage de départ se fera sur la tablette par la direction.

De 13h30 à 14h00 :

Pointage « arrivée » des enfants présents seulement l'après-midi.

De 13H15 à 14H45 : Sieste / temps calme

Les enfants sont sous la responsabilité de l'équipe d'animation de l'ALSH.

Les petits (petite section) passent aux toilettes et intègrent le dortoir pour y faire la sieste.

Les moyens (moyenne section) passent aux toilettes, ils sont regroupés dans la salle « jaune » pour un temps calme allongé (histoire ou musique douce). Soit ils dorment (sieste), soit pour ceux qui ne dorment pas ou plus après environ 30 mn, ils se lèvent et sont dirigés vers la garderie pour y faire des ateliers calme libre surveillés, le temps que tous se réveillent. Enfin le groupe des grands qui ne font plus la sieste, sont dirigés directement vers la garderie, temps calme surveillé (jeux de société, puzzle...) pendant environ 45 mn, puis partent en activités programmées.

Entre 14H45 jusqu'à 15h (maximum), les enfants terminent de se réveiller tranquillement, s'habillent seul, passent aux toilettes attenantes puis sont accompagnés à la garderie (temps libre surveillé de 10 mn), a

De 15H00 à 16H15 : Activités pour tous

En fonction des dispositions des enfants, du nombre, de la programmation, du temps..., les animateurs proposent différentes animations (priorités aux activités collectives par tranche d'âge : « grands jeux » ou sorties..).

Vers 16h15 :

Les enfants passent aux toilettes (pipi et se lavent les mains

De 16H30 à 16H45 : Gouters

Goûter des enfants (fourni par la structure d'accueil).

En fonction du temps, ou de l'activité le goûter peut se prendre sur différents lieux.

De 16H45 à 17H00 : Temps libre

Les enfants disposent d'un temps libre (récréation), tout en étant sous la surveillance de leurs animateurs (trices).

De 17H00 à 18H30 : Garderie et départ des enfants

Fin de la journée de l'accueil de loisirs (garderie : activité libre)

Moment d'échanges avec les familles (directeur disponible)

CONSEIL :

Les animateurs seront vigilants sur les départs des enfants à leur domicile, en s'assurant que ce sont bien les personnes autorisées qui viennent les chercher (voir feuille d'inscription pour les départs). Pour tout autre cas, s'adresser à l'équipe de direction.

4. LES ACTIVITES

Les activités sont préparées et encadrées par les animateurs (trices) recrutés et validées par la direction.

e) Planification des activités

Une programmation annuelle des d'activités proposées sera élaborée par l'équipe d'animation pour faciliter l'organisation.

Un planning d'animation par cycle sera remis aux familles pour les informer du contenu.

b) Organisation des activités de la matinée

Rappel : Toutes les activités se déroulent sous forme d'ateliers, situations ou activités ludiques, d'éveil et de découverte préalablement défini par l'équipe d'animation et la direction.

La programmation d'activités se fait par rapport à un thème défini par cycle de 5 à 7 séances.

Par séance, 2 domaines d'activités « dirigés » sont proposées pour les moyennes et grandes sections en alternant une activité « calme » et une « dynamique ».

Pour les petites sections mise en place d'espaces ou boxs aménagés « calme » et « dynamique » par thème ou l'enfant évoluera « librement » individuellement ou en petit groupe. Chaque espace évoluera chaque mercredi (continuité pour les petits et évolutifs pour les moyens et grands) jusqu' à la fin du cycle en rapport au thème défini. Puis changera entièrement le cycle d'après et ce pendant toute l'année.

Pour tous les enfants, un temps libre récréatif sera proposé pour couper le rythme de la matinée.

Pour faciliter notre fonctionnement et permettre aux enfants une meilleure compréhension et lisibilité.

l'ensemble des groupes d'activités des PS et MS seront codifiés. Ex : couleurs pour les groupes d'enfant et images représentant les différentes activités (mise en place d'un tableau de rotation).

A la fin de chaque cycle ou période définie, les groupes d'enfant sont redéfinis (turn-over) en fonction du nombre d'enfants présents, pour permettre à tous de mieux se connaître et/ou se découvrir en jouant les uns avec les autres.

Enfin, sur certains projets spécifiques, les tranches d'âges pourront être mélangées.

a) Organisation des activités de l'après-midi

En fonction des dispositions des enfants, du nombre, de la programmation et du temps..., les animateurs proposeront différentes animations (priorités aux activités collectives par tranche d'âge : « grands jeux », sorties et projet spécifiques...).

➤ Le jeu

Il ne faut pas oublier que les enfants sont sur un temps hors scolaire donc en loisirs. L'animateur doit privilégier le jeu qui est un outil pédagogique important (voir en annexe)

En effet, le jeu permet à l'enfant l'accession à de nouveaux savoirs et savoirs faire, à de nouvelles compétences, à une meilleure connaissance de soi et des autres, et permet d'accroître son développement socio moteur et psychomoteur.

Les activités ayant pour finalité le jeu et ne présentant pas de risques spécifiques doivent répondre aux critères suivants :

- Être ludiques, récréatives
- Être proposées sans objectif d'acquisition d'un niveau technique ni de performance
- Leur pratique ne doit pas être intensive ni évaluée (note ou comparaison)
- Être accessibles à l'ensemble des membres du groupe
- Être mises en œuvre dans des conditions de pratique et d'environnement adaptées au public en fonction de ses caractéristiques physiologiques et psychologiques.

b) Les déplacements

Lors des déplacements à pieds ou à vélo, les animateurs doivent se référer au code de la route.

6. LA RESTAURATION

La restauration est l'un des rares domaines où l'organisateur et le directeur de l'ACM ont une obligation de résultat : les enfants ne doivent pas tomber malade à cause de la nourriture qui leur est servie.

La sécurité alimentaire et la prévention des TIAC (Toxi-Infections Alimentaires Collectives) doivent être un objectif prioritaire. L'ACM a recours à la cuisine centrale de la ville.

Pour les enfants ayant des allergies alimentaires (PAI), l'équipe d'animation doit connaître le diagnostic et protocole établi et avoir toujours en sa possession, les médicaments ou traitements nécessaires pour secourir l'enfant.

7. LES EVALUATIONS

a) EVALUATION DES STAGIAIRES BAFA

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 :

- Rencontre et entretien avec la direction. L'objet de ce 1^{er} RDV, est de mieux connaître le stagiaire (compétences et attentes), et de présenter la fiche d'évaluation (critères) qui servira de référentiel.
- Au 3^{ème} ou 4^{ème} jour d'animation, le stagiaire et le directeur remplissent la fiche d'évaluation séparément et comparent leur point de vue lors d'un entretien. Des conseils, des questions, des interrogations, des idées, des aides, seront abordés lors de cette étape.
- Au terme du 10^{ème} 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.
- 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 spécifiques (mise en situation).

Le stagiaire est évalué tout au long de son stage (contenu, vie en collectivité, prise d'initiation, travail en équipe, attitude, comportement...)

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

b) 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 (fiche de poste signée et approuvée par les animateurs recrutés).
- 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 cycle 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, attitudes des parents.
- Taux de participation.
- Coût De l'accueil par rapport au nombre de participants et aux activités effectuées.

ANNEXES

DEVELOPPEMENT PSYCHOMOTEUR

5. 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...

Enfant de 4 ans :

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.

Enfant de 5 ans :

- 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.
- Démonstre 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 :

- Motricité

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.
- Être 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.
- Évitez 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 se poursuit à l'école primaire.

Lorsque l'enfant arrive à l'école maternelle, il a souvent été le sujet privilégié d'attentions centrées sur sa personne.

À l'école il découvre un monde nouveau, une collectivité structurée avec des règles spécifiques, dans laquelle il doit apprendre à vivre avec d'autres enfants qui rencontrent les mêmes difficultés que lui. C'est dans cet espace contraignant qu'il apprend à construire des relations nouvelles avec les autres enfants et les adultes...

Dans les différentes activités, il découvre le plaisir de la coopération avec ses camarades (jeux, activités rituelles et moments conviviaux...) mais aussi les contraintes du groupe (partage du temps et de l'attention, règles de vie...).

Les activités collectives et la participation à des projets communs lui permettent d'échanger ou confronter son point 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 conduisent les joueurs à gagner ou perdre tous ensemble. Ils développent l'esprit d'équipe, la solidarité et la communication. Ce 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'œil. 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.

Dans le cas où l'enfant serait conduit par ses parents ou par une personne habilitée, ces derniers doivent s'assurer de la présence effective des animateurs au sein de la structure dès leurs prises en charge.

Le déplacement de l'enfant de son domicile à la structure reste sous la responsabilité des parents.

Pour le retour : structure domicile, l'enfant sera confié à une personne autorisée à le prendre en charge, à condition que le représentant légal de l'enfant remplisse et signe une autorisation parentale en mentionnant le nom de la personne qui viendra le récupérer (carte d'identité obligatoire la 1^{ère} fois).

Dans le cas où l'enfant rentrerait par ses propres moyens (vélos, à pied), une autorisation de sortie du représentant légal de l'enfant sera exigée (inscrit sur la fiche d'inscription).

Dans le cas exceptionnel qu'une personne habilitée récupérerait l'enfant avant 17h00, une décharge de responsabilité devra être remplie par le représentant légal de l'enfant.

Pour tous les cas précédents, les autorisations devront être dûment remplies et remises au directeur.

AUCUN ENFANT NE QUITTERA L'ACCUEIL PERISCOLAIRE OU EXTRASCOLAIRE SEUL OU AVEC UNE PERSONNE QUI NOUS EST ETRANGERE SANS L'AUTORISATION PARENTALE.

Aucun enfant ne devra être transporté dans un véhicule personnel d'un membre de l'équipe d'animation.

❖ *REGLES DE VIE COLLECTIVE*

POUR L'EQUIPE D'ANIMATION ET LE DIRECTEUR

- Il ne sera toléré aucun usage de drogue et d'alcool pendant les horaires d'ouverture de l'accueil.
- La cigarette est strictement interdite pour tous en présence des enfants, et dans l'enceinte de l'accueil de loisirs (motif de licenciement). Cependant, en accord commun, un lieu adapté loin des regards et nez des enfants/parents sera mis à disposition.
- Les affinités entre animateurs ne se manifesteront qu'en dehors des horaires de travail.
- L'encadrement des enfants exige une disponibilité totale et permanente (ne pas communiquer ou utiliser son téléphone portable durant les animations et les différents temps d'accueil).
- L'animateur doit se présenter chaque jour dans une tenue décente et non provocatrice. Seules les tenues excentriques portées dans le cadre d'une présentation d'un projet d'animation seront tolérées.
- L'animateur doit se présenter le matin dans un état physique correct. Il faut savoir se ménager et disposer des temps de repos suffisants pour pouvoir être opérationnel dès l'ouverture de l'accueil collectif.
- Chacun doit respecter les horaires, le travail, les idées et les personnalités différentes des autres (s'adapter).
- L'équipe doit véhiculer des valeurs de justice, de solidarité et de partage en intervenant rapidement en cas de conflit (plus de prévention), en étant à l'écoute et disponible, en ne faisant pas de différences entre les enfants.
- L'animateur donne l'exemple dans son langage, ses attitudes, ses tenues.
- Aucun membre de l'équipe d'animation ne quittera l'accueil de loisirs sans l'aval du directeur.
- Aucun animateur n'exercera sa fonction s'il n'est pas à jour administrativement ou s'il ne présente pas un certificat médical le déclarant apte à occuper sa fonction.

POUR LES ENFANTS

- Les règles de vie sont adaptées à tous.

Ces règles servent à donner des repères clairs et concis aux enfants tout au long de l'année. Il faut les énoncer dès le début, les respecter suivant les besoins avant les activités. Il faut aussi les expliquer et amener l'enfant à réfléchir aux conséquences des transgressions des règles.

Elles seront symbolisées par des dessins, des écrits et des photos.

- Respect du matériel, des locaux, de son environnement immédiat
- Ranger la salle, il devra être fait par le groupe, inviter chaque enfant à participer à la vie de groupe de manière à lui permettre de trouver sa place et le sensibiliser à la vie en collectivité non scolaire. → Mettre en place un système de rangement utilisable par tous

FORMATION B.A.F.A. CRITERES D'EVALUATION

Les connaissances théoriques

Projet éducatif et pédagogique :

NIVEAUX	CRITERES
0	Aucune connaissance des projets
1	Une idée vague et imprécise des projets
2	Connait et comprend, situe sa place et son rôle.
3	Repère les responsabilités, les rôles et les fonctions de chacun (animateurs, directeur, élus, prestataires, DDJS, ...)
4	Participe à l'élaboration ou s'implique dans l'évolution des projets.

Choix et préparation des activités :

NIVEAUX	CRITERES
0	Aucune préparation, mise en danger des enfants
1	Réalise une fiche incohérente et incomplète (objectifs, public, activité, matériel)
2	Réalise une fiche cohérente mais imprécise, elle reste floue. La connaissance de l'activité ou du public est insuffisante
3	Réalise une fiche cohérente, soignée, adaptée, claire, détaillée. Bonne connaissance de l'activité et du public
4	Réalise une fiche complète, avec des éléments d'observation, de régulation et de bilan.

Les aptitudes

Attitude :

NIVEAUX	CRITERES
0	Passive, communication difficile, absence fréquente, mise en danger moral ou physique des enfants
1	Incorrecte, inadaptée, (froid, moqueur, pas d'accueil, peu de considération, se positionne comme un grand enfant)
2	Inconstante, imprévisible, attention et écoute irrégulières (diffuses), manque d'initiative, instable, manque de maturité (motivation/activité/public)
3	Agréable, accueillante, disponible, à l'écoute des autres, bonnes dispositions
4	Bonne prestance et image, adaptée aux différents publics (enfants, parents, animateurs, élus), adaptée aux situations, (dynamique, sereine, responsable, posée, joue des rôles, ...), prend des initiatives.

Expression

NIVEAUX	CRITERES
0	Ne parle pas, vocabulaire vulgaire, mots ou intonations inadaptés au public, mise en danger des enfants.
1	Parle, mauvaise maîtrise de la langue (vocabulaire pauvre, discours inapproprié, incohérent.
2	S'exprime, communique, mais se répète souvent, pas toujours logique ou claire dans ses idées, consignes ou remarques (parle vite, manque d'idée, ...)
3	Parle clairement, vocabulaire simple, adapté, plausible, discours logique.
4	Très bonne allocution, vocabulaire riche et adapté aux différents publics. L'intonation et le débit de parole sont appropriés à la situation. Discours réfléchi et construit.

La pédagogie

Gérer un groupe dans l'animation d'une activité

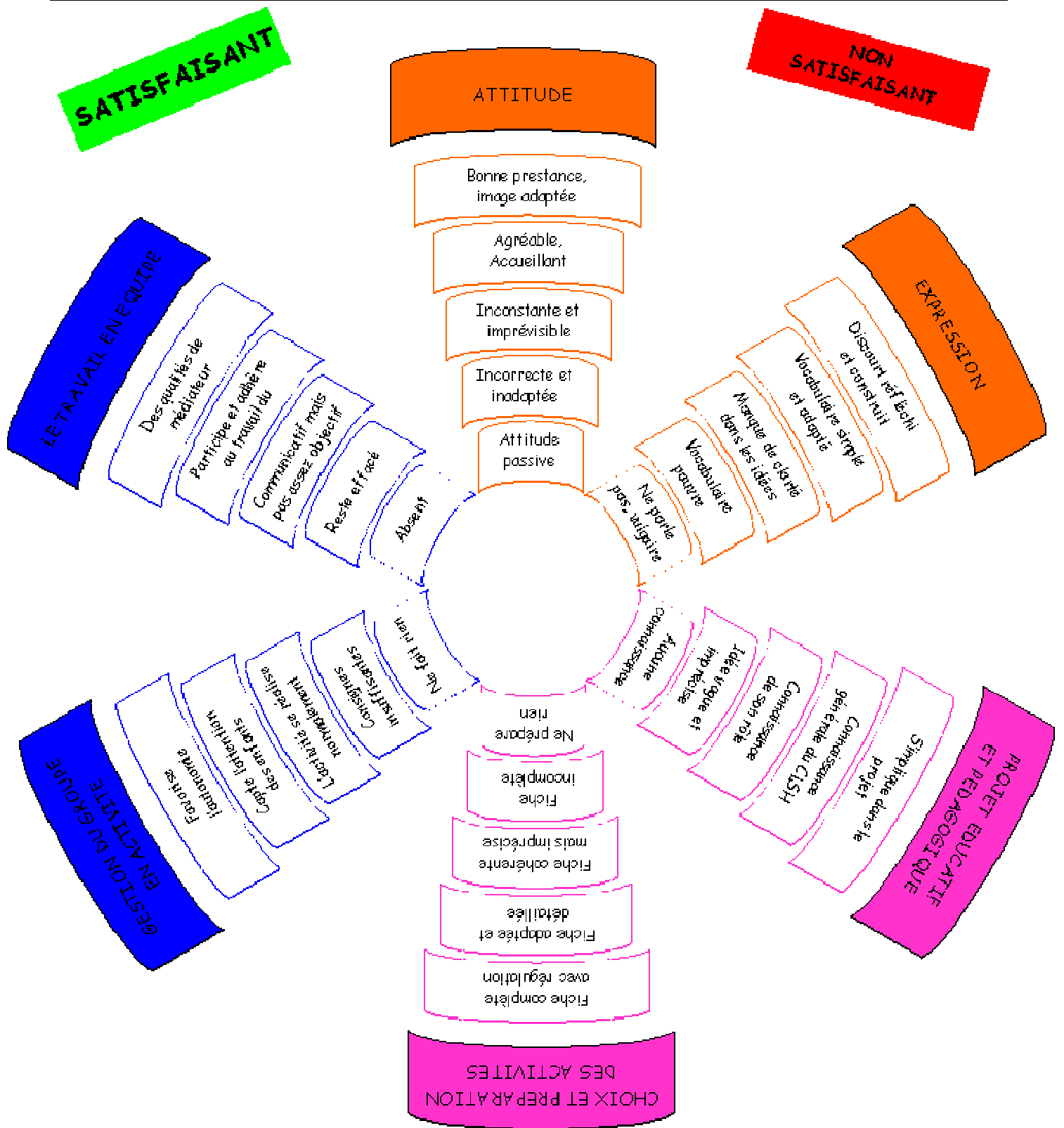
NIVEAUX	CRITERES
0	Rien n'est préparé (matériel, lieu, absence de consigne), ne fait rien se repose sur les autres animateurs, la sécurité des enfants n'est pas assurée.
1	Lance l'activité, les consignes d'organisation et de réalisation sont insuffisantes. Les enfants sont peu actifs, aucune correction individuelle ou collective.
2	Donne suffisamment de consignes pour démarrer et finir l'activité (en toute sécurité), les enfants participent mais irrégulièrement. Constate ou observe des échecs ou réussites, mais n'apporte pas de changement ou d'évolution.
3	Capte l'attention du public et favorise une participation régulière de tous les enfants, capable d'adapter ou de faire évoluer les situations (matériel, consignes, ...) en fonction de des enfant(s).
4	Obtient la participation et l'adhésion de tous les enfants, laisse les enfants s'exprimer et s'autoréguler, favorise l'entraide et la prise d'initiative dans l'évolution de l'exercice. Recherche l'autonomie du groupe ou de l'enfant.

Le travail en équipe

NIVEAUX	CRITERES
0	Ne s'implique pas, aucun point de vue, aucune relation avec les autres.
1	Peu de relations avec les autres, reste effacé, soumis, manque de personnalité ou d'idée. Très autoritaire individualiste.
2	Communique, donne son point de vue, manque d'écoute pas suffisamment d'objectivité par rapport au groupe.
3	Partage les différents points de vue. Participe et adhère à la décision du groupe, agit coopère avec les autres.
4	Capable d'être médiateur, (bonne influence, gère un conflit, ...) adhère et fait adhérer les autres à une idée commune.

FICHE D'EVALUATION

Vers la construction d'un meilleur animateur d'accueil de loisirs



REMARQUES:
