

PROJET PEDAGOGIQUE

Accueil de Loisirs Sans Hébergement

Des 3 à 6 ans (école
maternelle)

PETITES VACANCES



AVANT PROPOS

Ville de CHAURAY - 12 place de l'église - BP 7051 - 185 CHAURAY Cedex

Tél. : 05/49/08/02/93 - Fax : 05.49.08.10.58 / E-Mail : contacts@chauray.fr - Site www.chauray.fr

Les stages sont destinés aux enfants âgés de 3 à 6ans

Ces activités sont organisées pendant les petites vacances :

- HIVER : 2 semaines (10 jours)
- PÂQUES : 2 semaines (9 jours)
- TOUSSAINT : 2 semaines (9 jours)
- NOËL : La 1^{ère} semaine (4 jours)

Cet accueil de loisirs est destiné aux enfants de 3 à 6 ans. Sont prioritaires, les enfants scolarisés en maternelle et/ou habitant la commune de Chauray.

Les enfants extérieurs peuvent intégrer cette structure uniquement en fonction des places restantes.

Aucun recrutement d'animateurs supplémentaire ne sera effectué, pour accueillir et intégrer 1 ou des enfants extérieurs à la ville.

PREAMBULE

La politique de la ville en matière d'animation est basée sur la mise en cohérence des actions scolaires, périscolaire 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.

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, accueil 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

SOMMAIRE

AVANT	PROPOS	ET
PREAMBULE		
.....	3 et 4	
1	LE	DEVELOPPEMENT
PSYCHOMOTEUR		
.....	5 à 10	
2.	L'ENFANT	ET LE
JEU		
.....	11 à 13	
A) Développer sa curiosité et son imagination par le jeu		
B) Apprendre à vivre ensemble, un jeu d'enfant		
C) L'éveil des sens par le jeu		
3. OBJECTIFS DES 3/6 ANS		
.....		
.....	14 à 17	
4. FICHE		
D'IDENTITE		
.....	18 et 19	
5. L'EQUIPE D'ANIMATION ET SON		
FONCTIONNEMENT		
.....	20	
6. ORGANISATION ET FONCTIONNEMENT DE		
L'ALSH		
..	21 à 24	
7. LES		
INSCRIPTIONS		
.....	25 et 26	
8. LES		
ACTIVITES		
.....	27	
9. LES		
SORTIES		
.....	27	
10. LA		
REGIE		
.....	27	
11. L'INFIRMERIE ET LA		
PHARMACIE		
.....	28	

12. EVALUATION DES STAGIAIRES.....28

13. EVALUATION DE L' ALSH.....29

14. ANNEXES.....30

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..

- 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 et 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 dérangent 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 l'école primaire.

Lorsque l'enfant arrive à l'école maternelle, il a souvent été le sujet privilégié d'attention de sa personne. A l'école il découvre un monde nouveau, une collectivité structurée avec des règles dans laquelle il doit apprendre à vivre avec d'autres enfants qui rencontrent les mêmes difficultés. C'est dans cet espace contraignant qu'il apprend à construire des relations nouvelles avec ses camarades (jeux, activités rituelles et moments conviviaux...) mais aussi les contraintes du temps et de l'attention, règles de vie...). Les activités collectives et la participation 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 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'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.

➤ **LES OBJECTIFS**

a) *Objectifs généraux (définis par le Projet éducatif) :*

- 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.
- 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 ses partenaires est de donner aux enfants les meilleures chances d'épanouissement en poursuivant les actions éducatives en cours et en les consolidant à travers la mise en place des nouveaux rythmes scolaires.

a) 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 (ateliers) sur les activités et les infrastructures durant l'année	Mise en place de parcours, de thèmes et d'activités par les animateurs 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 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 différents 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. Mettre en place un planning d'occupation des infrastructures.
	Mettre les enfants dans des conditions matérielles confortables et sécurisées	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.
	Disposer d'un encadrement compétent et fidèle	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 (complémentarités, compétences...) Proposer des formations aux personnels municipaux.

Objectifs 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.	Varier 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. 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 ^{ème} vie de l'objet ...) Associer l'enfant à des projets autour de thèmes comme la sécurité routière, la solidarité, la protection de l'environnement...
	Devenir autonome	Encourager et valoriser toutes les 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.	Faire intervenir des professionnels selon une thématique bien précise et 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, face book ... Utiliser les outils de communications externes (internet, presse, sucette publicitaire ...), Utiliser les outils de communications internes (plaquettes, mailings ...),</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, spectacles ...). Mettre à disposition l'enquête de satisfaction, suggestion/réclamation.</p>

1. FICHE D'IDENTITE

TYPE : Accueil de Loisirs Sans Hébergement

ORGANISATEUR : Mairie de CHAURAY

ADRESSE : Ecole maternelle SAINT EXUPERY
71, rue Victor 79 180 CHAURAY

PERIODE D'OUVERTURE : Toutes les petites vacances sauf la 2^{ème}
semaine de Noël (fermeture
annuelle)

HORAIRES D'OUVERTURE : De 7H45 à 18H30

ACCUEIL TYPE GARDERIE : De 7H45 à 9H00 et 17h00 à 18h30

PUBLIC : Enfants de 3 à 6 ans (petite, moyenne et
grande section)
Enfants prioritairement domiciliés ou
scolarisés à CHAURAY

ORGANISATION DU PUBLIC : Deux groupes d'enfants sont établis par âge
Les 3/4 ans (petits et moyens) et les 5/6 ans
(grands) en fonction des effectifs

CAPACITE D'ACCUEIL : Limité à 60 enfants

EQUIPE D'ANIMATION : Un directeur, agent du service des sports
(titulaire ou stagiaire)
Une adjointe, personnel municipal ou
recrutement (titulaire ou stagiaire)
En fonction du nombre d'enfants, des
animateurs (trices) : Agents municipaux : ATSEM,
BAFA (titulaires ou stagiaires)
Recrutés par la ville

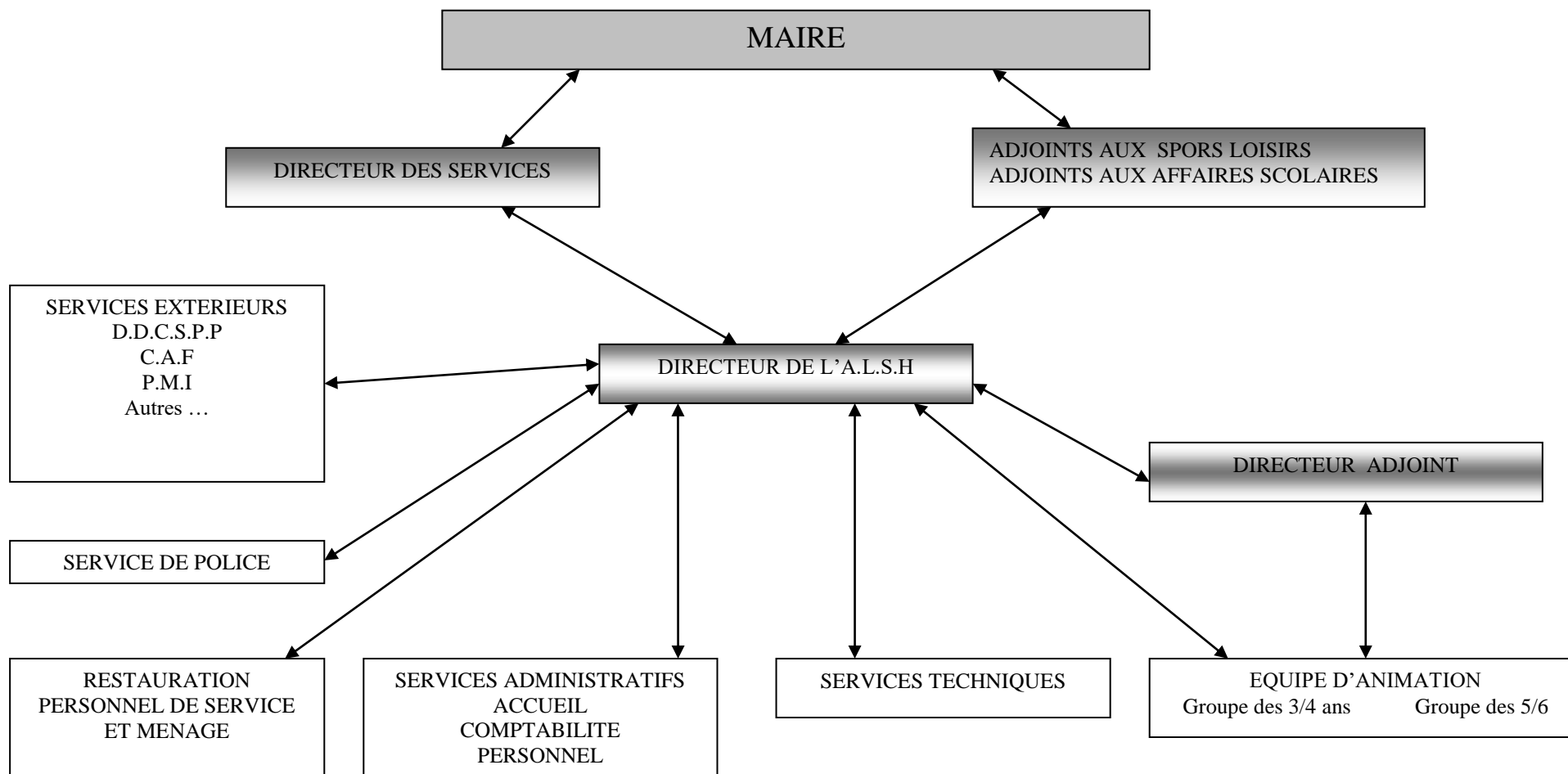
LES LOCAUX : Le hall d'entrée
1 bureau installé dans le hall d'entrée
La salle de garderie scolaire
La salle d'activités de motricité (salle
jaune)
1 salle pour les animateurs (régie)
Mobilier adapté pour des 3/6 ans
1 régie (matériel pédagogique)
Les blocs sanitaires de l'école
2 cours avec structures de jeux

RESTAURATION : Salle de restaurant du groupe scolaire de la
maternelle de SAINT EXUPERY et/ou GUILLAUME
APPOLINAIRE

TRANSPORT : Ville de CHAURAY avec le grand bus de 63
places et/ou le
petit fourgon de 9 places du service des sports.

ACTIVITES : Ludiques : Artistiques, manuelles,
culturelles, sportives, d'expressions,
culinaires, scientifiques..
Programmation (projet d'animation) par thème à
la semaine (activités et sorties).

ORGANIGRAMME ALSH 3/6 ANS



2. L'ÉQUIPE D'ANIMATION

DIRECTEUR : GRIGNON Frédéric ou (remplaçant si absent) en interne ou recrutement

Agent d'animation titulaire à la ville de CHAURAY
Diplômes: BESAPT / BEATEP / BE Tennis 1^{er} degré

Les missions du directeur sont :

De gérer et de coordonner la partie administrative, financière, éducative et pédagogique de l'ALSH, avec la collaboration des adjoints, du responsable des services et de l'élus référent.

De garantir la mise en œuvre du projet pédagogique.

D'assurer la sécurité morale, physique et affective des enfants.

D'animer, encadrer, accompagner et gérer l'équipe d'animation recrutée.

D'aider et de suivre les animateurs dans la conception et la progression de leurs projets et activités.

De former et évaluer les stagiaires.

D'être à l'écoute et disponible à l'égard des parents et des enfants.

De garantir le respect de la législation en vigueur.

De rendre compte du bon déroulement de l'ALSH auprès des élus et parents (bilans par période ou annuels).

DIRECTRICES ADJOINTES (facultatif) :

Titulaire du BAFD ou du BPJEPS ou du BAFA en perspective de passer le BAFD

Les missions de la directrice adjointe sont :

De seconder le directeur dans ses fonctions.

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 et d'encadrer des activités avec les enfants.

ANIMATEURS ET ANIMATRICES :

Ils sont obligatoirement majeurs.

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'accueil de loisirs.

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

En externe :

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

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

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

De lire et s'approprier 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 féérique.

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 l'enfant si possible, le matériel et la salle et anticiper la prochaine activité.

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).

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, ...)

3. FONCTIONNEMENT DE L'EQUIPE D'ANIMATION

L'équipe se réunit début septembre ou sur un autre moment pour : (souvent recrutement des mêmes animateurs que pour l'ALSH des mercredis)

- 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.
- Informers 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 et par cycle.
- Lister le petit matériel nécessaire pour la réalisation des activités.

A partir de 7H45, l'équipe d'animation intègre les locaux et installe l'accueil de loisir.

De 7H45 à 9H00, l'équipe d'animation s'organise pour assurer à la fois, la garderie des premiers enfants, la préparation des activités et de leur environnement.

L'équipe doit établir et afficher dans le hall d'entrée et dans la salle d'activités, un planning précisant le thème et les activités du cycle. 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. Il est distribué à tous les enfants.

Entre 9H15 et 11h45, l'équipe d'animation est en activité avec les enfants. Entre 10H40 et 11H00, les animateurs ont un moment de pause de 10 minutes à tour de rôle. L'équipe est divisée en deux : un groupe surveille la récré, le deuxième est en pause.

Entre 12H00 et 12H15, toute l'équipe est disponible pour :

- 1^{er} remettre les enfants aux parents et communiquer avec eux sur le déroulement de la matinée si nécessaire.

- 2^{ème} accompagner les enfants qui mangent au restaurant scolaire.

Entre 12H15 et 13H00, 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.

Entre 13H00 et 15H00 Les animateurs ont un moment de pause de 3/4 heures à tour de rôle. L'équipe est divisée en trois : un groupe surveille la sieste des petits et moyens (3/4 ans), un deuxième encadre et surveille le temps calme des grands (5/6 ans) qui ne dorment pas (activités calmes non

dirigées), et le troisième groupe est en pause (en fonction des effectifs).

Entre 15H00 et 16h30, l'équipe d'animation est en activité avec les enfants.

Vers 16h30 goûter préparé par le restaurant scolaire (soucis d'équité) et encadré par l'équipe d'animation

Entre 16h45 et 17h00, Les animateurs surveillent le temps libre (récréation).

Entre 17H00 et 17H15, toute l'équipe est disponible pour remettre les enfants aux familles et échanger avec les parents sur la journée ou le comportement.

Entre 17H15 et 18H30, les animateurs partent, c'est le personnel municipal, des animateurs recrutés et/ou le directeur qui assurent la garderie. Avant de quitter l'alsh en fin de journée, l'équipe doit s'assurer que les locaux et le petit matériel soient bien rangés et que les activités du lendemain soient anticipées et préparées.

Pour un meilleur fonctionnement, il est instauré régulièrement, un suivi ou un échange (individuel ou collectif) entre les animateurs, l'équipe de direction, les enseignants, les parents, les élus (réunion sur le temps d'animation ou le temps d'accueil, ...).

Il est programmé une « réunion » à chaque fin de cycle, période où semaine :

Bilan et éventuellement préparation de la suivante

4. ORGANISATION ET FONCTIONNEMENT

ACCUEIL : De 7H 45 à 9H00

- L'enfant est enregistré sur la feuille d'appel lors de son arrivée.
- Les enfants sont sous la responsabilité et la surveillance des agents municipaux ou des animateurs (trices) qui s'assurent du bon fonctionnement des ateliers d'accueil.
- L'accueil se déroule dans la garderie de l'école maternelle.
- Cet accueil est 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.
- Sur ce même temps, une équipe d'animatrices prépare les salles d'animations et le petit matériel pédagogique pour pouvoir commencer les activités dès 9H15.

ACTIVITES : De 9H à 9H15

- Les animateurs (trices) emmènent leur groupe d'enfants (3-4 ans ou 5-6 ans) dans la salle d'activité qui leur est attribuée.
- Moment d'accueil chaleureux avec la mise en place d'un jeu (de connaissance), d'une chanson, d'une histoire... (pour introduire le thème).
- Les animateurs (trices) vérifient leur effectif à l'aide de la feuille d'appel.
- Un passage aux toilettes est réalisé à ce moment là.

De 9H15 à 10H40

- Activités artistiques orientées sur le travail manuel en relation avec le thème de la période.
- Cette animation est préparée et encadrée par les animateurs (trices)

De 10H40 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 orientées sur l'expression et la motricité.
- 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.
- L'accompagnement des enfants est assuré par toute l'équipe d'animation.

De 12H00 à 12H15

- Fin de la matinée : Ce moment doit permettre les échanges entre les parents, les animateurs (trices) et les enfants.

Pour les enfants qui ne mangent pas à la cantine :

Les parents récupèrent leur(s) enfant(s) à 12h00 auprès des animateurs, dans le hall d'entrée de l'accueil de loisirs.

Pour ceux qui mangent à la cantine :

Accompagnement des enfants au restaurant scolaire par l'équipe d'animation.

De 12H15 à 13H00

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

De 13H00 à 15H00

- Retour des enfants dans la structure, ils sont sous la responsabilité de l'équipe d'animation.
- Les 3/4 ans (petits et moyens) passent aux toilettes et intègrent le dortoir pour faire la sieste (histoire, musique, ...)
- Les 5/6 ans sont regroupés dans la garderie scolaire pour participer à des ateliers calmes non dirigés, surveillés et encadrés par l'équipe d'animation référente.
- A partir de 14H45 les enfants qui se réveillent (à la carte), sont accompagnés aux toilettes et rejoignent les ateliers d'accueil dans la garderie.

Pour les enfants qui ne mangent pas à la cantine :

L'accueil des enfants se fait entre 13h30 et 14h00. Les parents amènent leur(s) enfant(s) auprès des animateurs, dans le hall d'entrée de l'accueil de loisirs.

De 15H00 à 16H30

- Le groupe des enfants de 5 à 6 ans va avec leurs animateurs (trices) dans leur salle d'activité ou à l'extérieur en fonction de la programmation et de la météo.
- Le groupe des enfants de 3 à 4 ans finit de se réveiller tranquillement. En fonction des dispositions des enfants, du nombre, du temps, les animateurs proposent différentes animations programmées (individuelles, collectives), à l'intérieur ou à l'extérieur de la structure.

De 16H30 à 16H50

- Goûter des enfants (fourni par la structure d'accueil).
- En fonction du temps, de l'activité, le goûter peut se prendre sur différents lieux.
- Un passage aux toilettes est réalisé avant et après la collation.

De 16H50 à 17H00

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

GARDERIE :

De 17H00 à 18H30

- Fin de la journée de l'accueil de loisirs
- Les parents récupèrent leur(s) enfant(s) auprès des animateurs à la garderie 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.
- Les enfants sont sous la responsabilité et la surveillance des agents municipaux, des animateurs recrutés et/ou du directeur (jusqu'à 18h30) qui s'assurent du bon fonctionnement des ateliers d'accueil ou de « garderie libre ».

- Les parents récupèrent leur(s) enfant(s) dans la garderie du milieu, auprès du personnel.

5. LES INSCRIPTIONS

Remplir une feuille de renseignement (fiche sanitaire) avec toutes les informations et autorisations concernant l'enfant.

Remplir une feuille d'inscription avant chaque cycle, période ou semaine (sur les jours d'inscription : permanences ou directement en ligne).

Les parents doivent inscrire leur(s) enfant(s) sur une période complète (cycle ou semaine) à la ½ journée (matin ou après-midi) ou à la journée entière (avec ou sans repas, prestation à la carte dans les 2 cas). Sauf pour l'été (inscription obligatoirement à la journée entière).

Les effectifs sont limités à 60 enfants

6. LES ACTIVITES

Voir descriptif dans la fiche d'identité ci-dessus.

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, conteur, magicien ...)

7. LES SORTIES

La direction prévoit et organise en collaboration avec les animateurs (trices) et le projet d'animation, une sortie par cycle, période ou semaine.

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

Le choix de la sortie (Zoo, cinéma, centre aquatique, jardins, randonnée pédestre, ferme, exposition, parc de jeux ...) doit correspondre au mieux au thème de la semaine.

8. 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 dans la garderie scolaire.

L'accès à cette salle est interdit aux enfants (consigne et panneau de sens interdit).

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

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

Les animateurs doivent anticiper toute les demandes de matériel (délais de livraison).

Enfin cette salle sert aussi de salle pour les animateurs (pause, préparations des activités, réunions...) et de pharmacie.

9. L'INFIRMERIE ET LA PHARMACIE

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

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

Le directeur informe son équipe d'animation des cas « particuliers » et/ou PAI recensés. Il en est le seul référant (protocole et matériel médical).

La personne qui apporte 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,...) et dans un deuxième temps, inscrire sur le « registre de soins » :

- Le nom et prénom de l'enfant et de l'animateur administrant le soin
- Le jour et l'heure du soin
- La nature de la blessure
- Le soin apporté à l'enfant

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

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

10. 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, et de lui présenter nos attentes, ainsi que la fiche d'évaluation qui servira de référence pour l'appréciation de son stage pratique.

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, peuvent être 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.

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.

11. 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 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, attitude..., des parents.

Taux de participations.

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

ANNEXES

ET

**CONSEILS
PRATIQUES**

SORTIE

Une fois par période, une sortie (à la ½ journée) est organisée (piscine, jardins des sens...).

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.

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.
- 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...) 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 (BEES)
- 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 (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 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.

Ces activités se déroulent dans des lieux ou sites adaptés (salle d'activité, 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...)
- Encourager l'enfant dans sa création (quelque soit le résultat)
- Prévoir le matériel à acheter une semaine avant l'activité.

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 accueils ...
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 du centre.
- 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).
- Nous formons une équipe, chacun doit respecter les horaires, le travail, les idées et les personnalités différentes des autres (s'adapter).
- Aucun membre de l'équipe d'animation ne quittera l'accueil de loisirs (quelque soit le motif ou raison) sans en avertir le directeur.

Tout manquement à ces règles seront suivi de sanctions

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