

## Projet pédagogique

Thème :

« **L'aventure extraordinaire de la flamme olympique** »

Du 5 septembre 2023 au 3 juillet 2024

Enfants âgés de 3 à 17 ans.



# SOMMAIRE

A° Présentation de la structure.....	3
1° L'Accueil .....	3
1) Présentation du Centre Fortier .....	3
2) L'accueil de loisirs.....	3
3) Composition du service.....	3
4) Les Intentions Éducatives.....	4
1° Nos Objectifs.....	4
<b>1) Explication de nos objectifs</b> .....	<b>6</b>
2° Les actions spécifiques.....	8
1) Grands jeux .....	8
B° Organisation générale .....	8
1° La Structure .....	8
1) Le bâtiment Fortier.....	8
2) Le service restauration .....	9
3) Le budget pour le centre.....	10
4) Les prestations.....	10
2° Accueil des enfants.....	11
1) Contrôle des présences .....	11
2) Le handicap .....	11
1° Rôles et fonctions .....	13
1) L'équipe de direction.....	13
2) Les animateurs.....	13
3) Les fonctions des animateurs responsables .....	13
1) Nos évaluations .....	17
2) Bilan .....	18
3) Conclusion.....	18
<b>ANNEXE</b> .....	<b>19</b>
Protocole Sanitaire.....	19
Plan de Sécurité.....	20
Capacités et besoins des enfants .....	20
Les enfants âgés de 2 ½ ans à 5 ans.....	20
Les enfants âgés de 9 ans à 17 ans.....	21
.....	24
<b>Elaboration d'un grand jeu</b> .....	<b>25</b>
<b>PSIALACRE</b> est un acronyme où chaque lettre désigne un mot.....	<b>25</b>
<b>P = Préparation</b> .....	<b>25</b>
<b>I = Information (ou introduction)</b> .....	<b>25</b>
<b>A = Aménagement</b> .....	<b>25</b>
<b>L = Lancement</b> .....	<b>26</b>
<b>A = Animation</b> .....	<b>26</b>
<b>C = Conclusion</b> .....	<b>26</b>
<b>R = Rangement</b> .....	<b>26</b>
<b>E = Évaluation</b> .....	<b>26</b>

# A° Présentation de la structure

## 1° L'Accueil

### ***1) Présentation du Centre Fortier***

*La ville de Saint-Saulve située dans le Valenciennois a mis en service ses accueils de loisirs pour répondre à une forte demande de ses habitants.*

*Le service du Centre Fortier se trouve à l'adresse suivante : 44 rue Henri Barbusse 59880 SAINT-SAULVE.*

*Il a été créé en 1992 à la suite de la constitution d'un service Loisirs jeunesse.*

*La structure accueille des enfants âgés de 3 à 17 ans de Saint-Saulve et des villes avoisinantes.*

*Le bâtiment comporte un espace réservé pour les maternels 3 à 5 ans et un espace consacré pour les enfants d'âge primaire et adolescent 6 à 17 ans.*

*Il est dirigé toute l'année par le responsable du secteur Loisirs.*

### ***2) L'accueil de loisirs***

L'accueil de loisirs se déroulera du 5 Septembre 2023 au 3 Juillet 2024. Les enfants seront accueillis au sein du Centre Fortier 44 rue Henri Barbusse, les enfants sont âgés de 3 à 17 ans.

Pour participer à l'accueil, les familles doivent effectuer une inscription en mairie au service « Guichet Unique Jeunesse ».

L'inscription se fait pour le péri accueil c'est-à-dire les mercredis. Si l'enfant n'est pas inscrit, il ne sera pas pris en charge.

Explication des réservations pour les différentes activités :

- La journée réservation de 9h à 17h
- Le péri-accueil le matin 7h30 et jusque 18h15 le soir

### ***3) Composition du service***

#### **Le personnel de la structure :**

**Chef de service** : Mr. BUSIGNIES Christophe

**Adjoint du service** : M. DANNA Benjamin

**Coordinateur de projet** : M. CAFFRAY Stéphane

**Une secrétaire** : Mme ELIEN Cathy

**Les agents techniques**

## L'équipe pédagogique du centre de loisirs :

1	DLUBAK	Sabrina	Directrice	Permanent
2	NOUI	Mohamed	Directeur	Permanent
3	DUFOUR	Mélanie	Animatrice	CDD
4	BIENFAIT	Gaëlle	Adjointe de Direction	Permanent
5	BOUTOILLE	Magalie	Adjointe de Direction	Permanent
6	RAOUL	Anaïs	Adjointe de Direction	Permanent
7	BRUCHON	Héloïse	Adjointe de Direction	CDD
8	MONCHICOURT	Sophie	Animatrice	Permanent
9	SPANO	Gaëlle	Animatrice	Permanent
10	WARTELE	Fanny	Animatrice	Permanent
11	SYLVESTRE	Marie	Animatrice	CDD
12	LEROY	Alexis	Animateur	CDD

### ***4) Les Intentions Éducatives***

*Le péri accueil de Saint-Saulve a pour vocation de favoriser l'autonomie et l'épanouissement des enfants et de leur permettre d'accéder à l'éducation et à la culture, afin que chacun participe à la construction d'une société solidaire, l'accueil met en avant la jeunesse, la rencontre et le voyage.*

*Le respect de l'autre est très important pour nous ainsi que le libre droit à la parole, aux expressions culturelles ou artistiques, le droit à la discussion critique, à la confrontation des idées et de prise de responsabilités dans un environnement sécurisant et sécurisé.*

*Pour favoriser l'épanouissement et la personnalité dans le processus de toute insertion sociale, la ville met à la disposition des jeunes, des moyens humains, matériels et financiers grâce auxquels nous pouvons mettre en place des sorties ludiques chaque semaine, des ateliers sportifs, manuels, d'expressions et scientifiques.*

### ***5) Les objectifs pédagogiques***

#### **1° Nos Objectifs**

##### **1) Objectifs opérationnels et généraux :**

<b>OPERATIONNELS</b>	<b>GENERAUX</b>
<b>Vivre Ensemble</b>	Sensibiliser les enfants à la vie collective
	Veiller aux différences
<b>L'éveil</b>	Sensibiliser les enfants à leurs environnements

<b>La découverte</b>	Développer le côté artistique et motricité des enfants
	Veiller au bien-être de l'enfant
<b>L'épanouissement</b>	Rendre l'enfant acteur de ses temps

## **2) Moyen :**

### **A/Vivre ensemble :**

- En instaurant un cadre et règle de vie
- En mettant en place des activités collectives
- En organisant des temps d'animation adaptés à leurs compétences
- En aménageant différents espaces afin de répondre à leurs besoins

### **B/L'éveil**

- En évitant le gaspillage (recyclage)

### **C/La découverte**

- En créant des temps d'animation en lien avec la nature ou l'environnement où ils sont accueillis
- En le projetant dans un univers imaginaire
- En proposant des activités découvertes innovantes et variées

### **D/L'épanouissement**

- En respectant son rythme
- En menant des temps d'animations autour de l'alimentation et du bien être
- En le responsabilisant et en l'encourageant à faire seul

Les enfants vont découvrir le centre de loisir avec un regard neuf.

- **Activités manuelles** : La pratique d'activités manuelles permet à l'enfant de s'exprimer tout en développant son imagination et sa créativité.
- **Activités sportives** : L'activités physiques et sportives permet à l'enfant de découvrir son corps tout en prenant confiance en eux. Les sports et jeux collectifs développeront l'esprit d'équipe, la

coopération mais aussi la compétitivité.

- **Activités scientifiques** : La découverte et la pratique des sciences de façon ludique en collectifs vont permettre à l'enfant de construire ces représentations à l'aide de différentes expériences dans le but de développer ces connaissances.
- **Activités d'expression et artistiques** : Cette pratique permettra aux enfants d'améliorer l'imaginaire. Permettre aux enfants de se mettre en scène à travers la danse ou les pièces de théâtre leur fera prendre confiance en eux.

Chaque activité proposée par les animateurs fera suite à un projet d'animation construit qui aura été soumis et validé par la direction. Tout changement de planning devra être notifié au directeur pour valider l'activité.

## Le voyage extraordinaire de la flamme olympique

### **1) Explication de nos objectifs**

Nous souhaitons à travers ce thème travailler l'esprit créatif et inventif des enfants, développer leur curiosité, leurs envies de découverte, de joie et d'amusement.

Ce thème, assez large, permet d'exploiter des animations diversifiées dans le voyage autour du monde de la flamme olympique.

Les animateurs pourront travailler sur des activités propres aux jeux olympiques.

(Création de médailles, instruments de supporter, initiation, hymnes nationaux, sports dans les différents pays).

Déguisements et accessoires, (t-shirt customiser, maquillage...).

#### Pourquoi ce thème ?

La France organise en 2024 les jeux olympiques de Paris et durant toute cette année la flamme va voyager de pays en pays, à travers cette thématique nous allons pouvoir utiliser différents supports pour la réalisation de nos activités.

- Les personnages emblématiques
- Des grands jeux
- Des ateliers sportifs
- Ateliers scientifiques
- Ateliers d'expressions
- Ateliers manuels
- La musique, les sons et les hymnes.

### **2) Fonctionnement**

#### Réalisation des animateurs

Les animateurs devront construire 3 projets d'animation sur différentes thématiques (expliquer ci-dessus).

Ses différents projets seront analysés par les membres de la direction qui en sélectionnera un et veillera à sa bonne mise en place et à sa réalisation.

Par la suite, un planning sera donné 1 mois avant découpé en différentes catégories correspondant à des temps d'animation (en respectant la courbe d'intensité). Qui correspondront à une durée définie par l'animateur. Les membres de la direction le valide ou demande des modifications.

Explication du planning : 6 catégorie prédéfinis.

## **La matinée**

Celle -ci est découpé en 3 temps, avec à l'intérieur une séance du projet d'animation qui peut s'y retrouver

- **1 Accueil enfant par tranche âge**

Les animateurs en charge d'enfant en situation de handicap, devront être présent à l'accueil au bureau il dirigera les enfants.

Les animateurs référents des tranches d'âge devront mettre en place une activité noté dans leur planning. (Exemple : Jeux de société diverses, temps d'échange entre enfants, dessin...)

- **2 Les activités et séances de jeux :**

Les activités doivent être anticipées et préparées afin que celle-ci soit assez longue, qu'elle respecte la courbe d'intensité et qu'elles soient attractives et adaptées aux publics.

- **3 Le retour au calme :**

Il est mis en place pour respecter la courbe d'intensité de la journée et peut avoir différentes formes :

Par des débats, chants, jeux calmes, contes, activité autonome

Un conte animé sera mis en place avant le repas du midi, à mettre en place sous différentes formes : marionnettes, mini pièces de théâtre, Kamishibai, ... Le but étant de donner vie au conte raconté.

## **L'après – midi**

Celle -ci est découpé en 3 temps

- **4 Le temps calme :**

Il est mis en place pour respecter la courbe d'intensité après la cantine et peut avoir différentes formes :

Par des débats, jeux calmes, contes, activité autonome

- **5 Les activités et séances de jeux :**

- Construites et de qualité
- Sont animer et donner envie aux enfants pour qu'ils jouent.
- Respecter une courbe d'intensité.

- **6 Le goûter :**

- Pour respecter la courbe d'intensité de la journée.
- Moments sont animés, par des débats, chants, jeux calmes, contes, activité autonome

Apprendre à respecter les règles, à prendre des décisions et à interagir de manière constructive avec les autres participants.

*Les animateurs seront déguisés tout au long du centre. Ce déguisement devra être abouti par des accessoires, vêtements, maquillages ... Ce déguisement permettra aux animateurs de l'utiliser comme tremplin pour ses TRAMES, séances de jeu ou activités, séance de chant, grand jeu...*

*Afin de bien préparer le grand jeu chaque animateur aura un guide de préparation d'un grand jeu (psialacre). Nous nommerons un coordinateur de grand jeu afin de nous faire un compte rendu avant et après le grand jeu.*

*Les activités mises en place veilleront à :*

- *Atteindre les différents objectifs du projet pédagogique*
- *Répondre au thème du centre*

*Chaque activité proposée par les animateurs fera suite à un projet construit qui aura été soumis et validé par la direction. Tout changement de planning devra être informé au directeur pour valider l'activité.*

*Projet de service :*

*Le centre Fortier est un centre qui fonctionne à l'année avec une équipe permanente d'animateur et de directeur.*

*Nous avons pour but d'améliorer notre fonctionnement ainsi que notre bâtiment, c'est pour cela que nous mettons en place différents projet de service.*

*En voici quelque exemple :*

*Le coin lecture*

*Le mur d'expression*

*Affiche des salles*

## **2° Les actions spécifiques**

### ***1) Grand jeu***

#### **Trame**

*Histoire imaginaire enrichie par des costumes, des décors, des jeux ou des animations autour d'un thème défini à l'avance par l'équipe. La trame est le fil conducteur d'un grand jeu.*

*Quel type de grand jeu ?*

*Une récompense ?*

*Grand jeu intérieur, extérieur, les deux ? Le temps ?*

*Qu'attendez-vous des enfants dans cette journée ?*

*Qui fait quoi ?*

*Quel type de décoration ?*

## **B° Organisation générale**

### **1° La Structure**

#### ***1) Le bâtiment Fortier***

*Le centre Fortier est aménagé pour accueillir les enfants dans la sécurité et le bien-être, voici sa disposition*

*Des salles couvertes :*

- *Des salles d'activité qui sera attribuée à chaque groupe avec un réaménagement de l'espace (détente, activité...)*
- *Un bureau de direction (membre de la direction)*
- *Une infirmerie*
- *Une régie pour le matériel*
- *Hall*
- *Les toilettes adaptés aux âges des enfants et aux enfants porteurs de handicap*

*Espaces extérieurs :*

- *L'hexagone (parc fermer)*
- *Les espaces verts aux alentours des structures (parc ou étang)*
- *Un terrain de basket et des préaux*

*Espaces accessibles dans la ville*

- *Les salles de sport (Coubertin/ Schumann/ beaux monts)*
- *Les city de la ville*
- *Le parc du rôleur, l'étang de Fortier*
- *La piscine*

## **2) Le service restauration**

### **Pour les maternels**

*Les enfants disposent d'un réfectoire qui sera adapté pour que les enfants mangent en toute tranquillité. Les plats sont préparés par le service restauration.*

- *A partir de **11h45** : les différents groupes mater passeront par la passerelle extérieure pour rentrer dans la cantine. Ils partiront de manière échelonnée. L'entrée et la sortie se feront par la passerelle.*

*Les animateurs devront s'équiper d'un tablier, d'une charlotte et d'une paire de gants. Les animateurs mangent avec les enfants pour veiller à la sécurité et au bon déroulement du temps de cantine.*

*Pendant les services, les animateurs auront la responsabilité de couper, servir (entrée, plat, dessert), donner à boire ... et veiller à ce que les enfants goûtent les différents aliments.*

- *Au mois de Mai : Mise en place des couteaux à dispositions pour les enfants de grande section cela permettra une transition à l'année d'après pour le self, sous surveillance et aide de leurs animateurs.*
- *Au mois de Juillet et Août : les grandes sections qui passent en Cp, iront au self avec un animateur.*
- *En lien avec le projet Couteaux.*

### **Pour les primaires**

- *A partir de **11h55** : arrivée des groupes au réfectoire, laisser un temps d'environ 5 minutes entre chaque groupe (départ logique des plus petits au plus grand ou selon les sorties organisées). Les animateurs seront vigilants à l'installation des enfants et veilleront aux régimes alimentaires ainsi qu'aux agents de la restauration.*

*Les enfants s'installent et restent à leur place pendant le repas, aucun déplacement d'enfant pendant le temps du repas.*

### **3) Le budget pour le centre**

*La municipalité a octroyé des budgets au service loisirs :*

- *Budget transport*
- *Budget prestations*
- *Budget matériel*
- *Budget alimentaire*
- *Budget pharmacie*

*L'équipe de direction à la gestion du budget prestations et transports, les autres budgets sont pris en charge par d'autres personnes permanentes au service.*

*Ces prestations sont programmées en amont par la direction, qui doit contacter les prestataires pour effectuer des devis inférieurs à 500€ au-delà. Il faudra faire appel à d'autres prestataires proposant la même chose et prendre le plus avantageux.*

*Par la suite, une validation sera faite par l'adjoint du service et les devis devront partir en signature et la secrétaire réalisera les bons administratifs*

*Quand les bons sont réceptionnés, ils seront transmis aux différents prestataires pour confirmer notre demande.*

*Pour les trajets en bus, nous devons contacter le transporteur pour effectuer des devis, transmettre les horaires d'arrivées et de départs, le nombre de places si besoin d'un bus spécifique.*

*Les devis faits, transmission du tableau récapitulatif à la secrétaire dès réception des bons, renvoyé les bons au transporteur pour valider nos déplacements.*

### **4) Les prestations**

*Au cours des différentes sessions des mercredis, chaque enfant participera à une prestation.*

#### **Les prestations sur place**

*Les prestataires devront être contactés par mon adjointe (Sabrina) la semaine courant la prestation, mise au point du lieu, de l'horaire et rappel de la prise en charge des groupes (si besoin).*

*L'accueil du prestataire est fait par le directeur, pour organiser le placement et l'installation du prestataire.*

#### **Les prestations extérieures**

*Le chef de convoi ira à la rencontre du prestataire, annoncer le nombre d'enfants participant ainsi que le nombre d'animateurs, récupérer la facture et définir l'organisation et le roulement des groupes si nécessaire.*

*Si les conditions ne sont pas respectées, l'annulation de la prestation pourra être engagée.*

## 2° Accueil des enfants

### **1) Contrôle des présences**

#### Tous les mercredis :

- Listing par tranche âge ENTOURER le 1 pour présent ou BARRER le 1 pour absent
- Pointage enfant à noter sur un listing (attention orthographe)
  - o OBLIGATOIRE pour l'animateur
  - o Listes vérifiées par un membre de direction
- Listing de personnes habilités à reprendre les enfant (VERIFIER OBLIGATOIREMENT) avant départ des enfants.
  - o En possession des animateurs au moment de la sortie
- Toute sortie pendant le centre est OBLIGATOIREMENT signalée à la direction
  - o Faire signer une décharge
  - o La sortie est définitive.

#### A chaque fin des mercredis :

- Les pointages seront transmis au Guichet Unique Jeunesse en mairie (par la direction)
- Effectuer une photocopie pour les archives

**L'accueil famille** : un animateur à la porte de chaque accueil à partir de 8h45

- pointer et notifier les enfants sur la liste.
- Récupère les informations par les familles
- L'enfant part dans son groupe après un passage sanitaire.
- L'animateur de son groupe se doit de le pointer sur sa liste
- 9h15 fermeture de l'accueil

### **Relation avec les familles**

Les animateurs accueils (matin, soir) auront la responsabilité d'accueillir les familles et de prendre les informations concernant les départs des enfants en dehors des heures du centre. Ils le noteront sur l'exemplaire dévolu ou dirigeront les familles vers le responsable si nécessaire.

L'animateur transmettra par la suite au responsable de l'accueil la feuille.

### **2) Le handicap**

#### **Accueil d'un enfant porteur de handicap**

L'accueil tout public, permet aux enfants porteurs de handicap (psychologique ou moteur) de s'intégrer à partir du moment où il nous est possible, logistiquement et humainement de le faire, dans le plus strict respect du bien-être de l'enfant.

*Chaque demande sera étudiée par le Maire et le chef de service Loisirs. Les familles sont invitées à rencontrer le chef de service et la direction de la période d'accueil afin de proposer la solution la plus adaptée aux besoins de l'enfant.*

*Le pôle Ressources Handicap de Valenciennes peut être consulté en cas de nécessité et un protocole spécifique est demandé lors de l'inscription aux familles, visé par le médecin en charge du suivi de l'enfant, par la famille ainsi que par le chef de service loisirs.*

*Un animateur spécifique est affecté pour 1 ou 2 enfants en situation de handicap.*

*Les locaux (toilettes, salles utilisables, restauration) ainsi que les activités (matériel, contenu) sont adaptés en fonction.*

*Il est très important de sensibiliser les autres enfants et d'intégrer les enfants dans les animations mises en place.*

*La relation avec les parents est primordiale afin de pouvoir user de techniques de déplacements (notamment lors du passage aux toilettes), de la reconnaissance de leurs humeurs et ressentis, de leurs besoins.*

*Les animateurs devront effectués un compte rendu, qu'ils remettront au directeur du centre.*

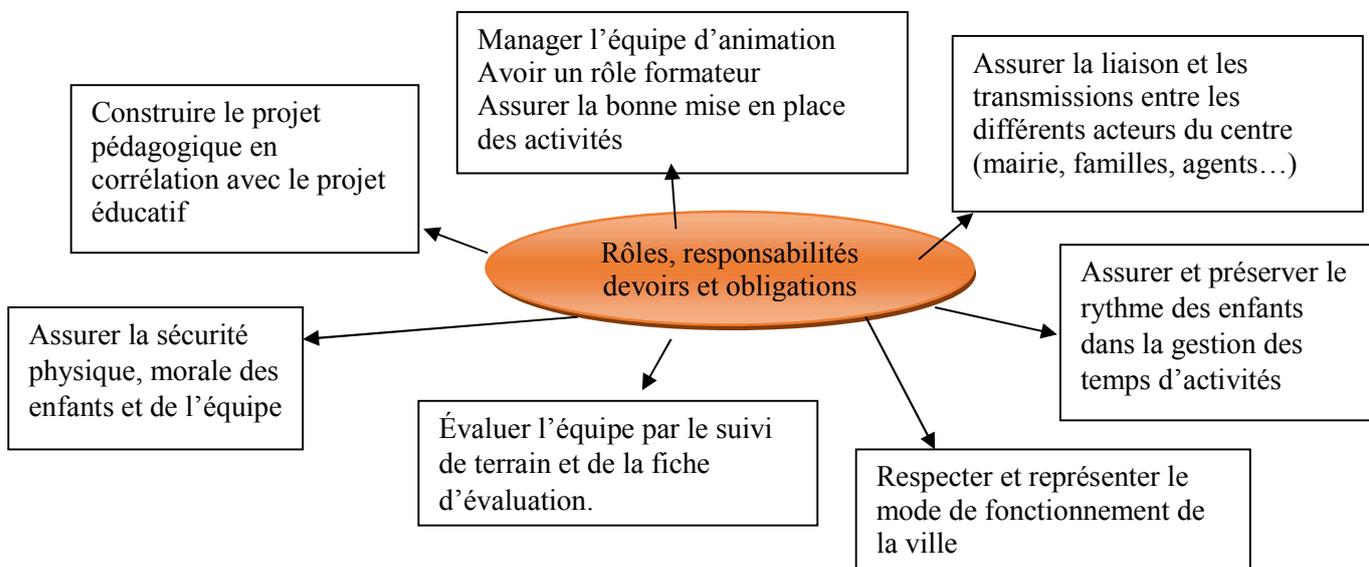
*Ce qu'une équipe d'animation doit proposer à un enfant porteur de handicap :*

- *Le reconnaître comme un enfant à part entière au sein du groupe*
- *Faire preuve d'égalité et de justice*
- *Avoir de la sensibilité*
- *Avoir de la stabilité*
- *Respecter son rythme*
- *Respecter sa personne et sa dignité*
- *Prendre en compte ses besoins spécifiques*
- *Lui permettre de partager ses loisirs, comme avec les autres*
- *Lui permettre de vivre des situations favorisant son autonomie*
- *Lui permettre d'intégrer les mêmes règles que les autres*
- *Lui permettre de prendre du plaisir*
- *Lui permettre de participer à des activités ou à des aventures*
- *Lui permettre de se sentir reconnu dans ses capacités*
- *Nommer un référent*

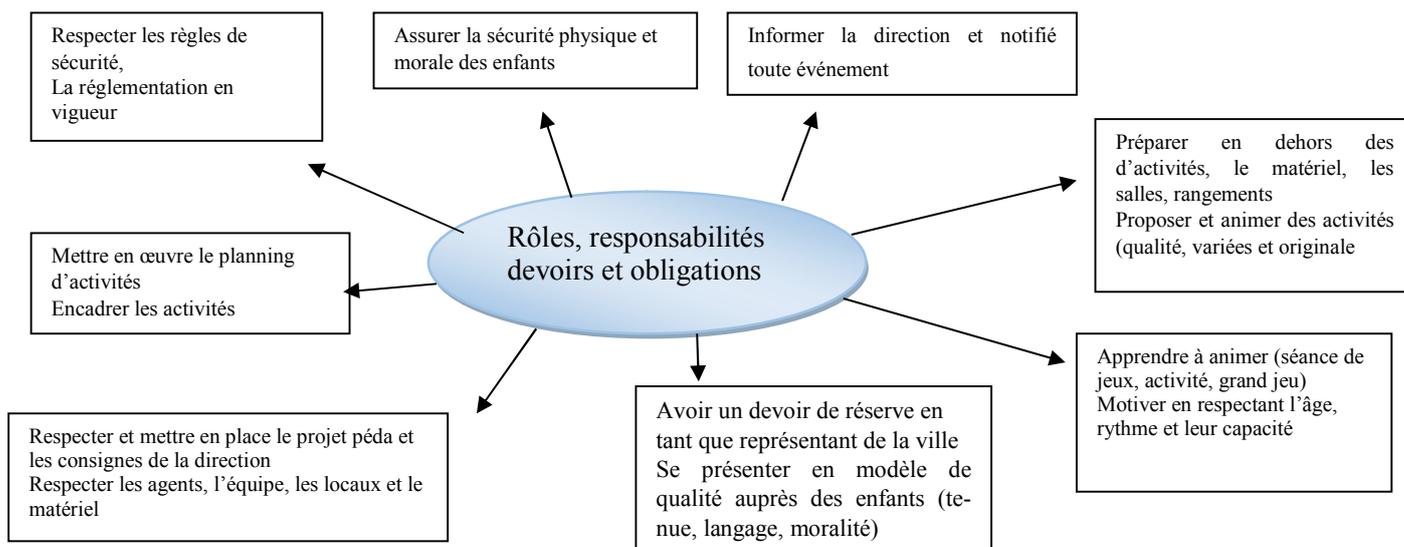
# C° L'équipe pédagogique

## 1° Rôle et fonctions

### 1) L'équipe de direction



### 2) Les animateurs



### 3) Les fonctions des animateurs responsables

#### ● Chef de convoi

Être en possession des listes de pointage d'enfants (en double exemplaire dont l'un est à remettre au directeur)

Devis et bon de commande de la prestation et du transporteur

Pointer les enfants présents au départ / pendant / arrivée et retour

Informar l'équipe du nombre d'enfants et des règles à respecter

Avoir les bouteilles d'eau, verres, casquettes...

Si nécessaire vérifier le pique-nique

Veiller à ce que les enfants soient correctement assis durant le trajet et portent leurs ceintures de sécurité

*Veiller à ce qu'aucun objet ou vêtement n'encombre l'allée centrale*

*Veiller à ce que les animateurs soient installés avant, au milieu et à l'arrière de l'autocar.*

### ● **La coordination**

*Les animateurs nommés devront rassembler les informations concernant les activités exceptionnelles sous forme de compte rendu qu'ils transmettront à la direction.*

*Celui-ci devra être détaillé et contenir toutes les informations concernant :*

- *Les objectifs pédagogiques*
- *La nature, la trame et le déroulement de l'animation*
- *Le matériel*
- *Le rôle de chaque animateur dans la préparation, l'animation et le rangement*
- *La finalité de l'animation, les récompenses etc.*

### ● **Le matériel**

*Des référents sont nommés pour la préparation du matériel, les animateurs doivent effectuer une liste de matériel avec le matériel, sa quantité, et en cas de matériel neuf, l'armoire dont il est issu.*

*Cette feuille est à rédiger avant le centre et devra contenir le matériel pour la semaine. S'il manque du matériel, la demande est à faire en fin de journée. Aucun matériel ne sera fourni pendant la journée.*

*L'utilisation des locaux et du matériel s'effectue dans le respect des règles de sécurité et d'hygiène.*

*A la fin de chaque session des mercredis rendre le matériel.*

*Laver et ranger le matériel dans sa salle à chaque fin de séance de jeux ou journée, une armoire est installée dans chaque salle.*

*Nous avons à disposition du matériel dit « sensible » (matériel audio, outillage...). Une vérification sera établie entre la direction et l'animateur avant et après l'utilisation.*

*Les animateurs seront responsables du matériel : nettoyer et ranger son matériel convenablement et rendre son lieu d'occupation propre.*

### ● **La zone goûter**

*Un espace défini qui doit rester propre, une armoire est installée pour mettre les goûter à l'intérieur (grands et maternelles).*

- 1) *2 Chariots de gobelet mis à disposition avec une identification (propre et sale)*
- 2) *Être amené tous les matins au service restauration*
- 3) *Récupérer à la restauration à la fin du déjeuner le goûter.*
- 4) *Les animateurs doivent prendre leur gobelet tous les matins pour la journée*

*Il est primordial que toutes les personnes entrant dans cette zone respectent les emplacements.*

### ● **Infirmierie et régime alimentaire**

Les régimes alimentaires et les allergies sont suivis par le **réfèrent sanitaire** désigné le directeur. En plus du rôle de l'animateur, ses fonctions sont :

- **Rôles et fonctions assistant sanitaire**

- S'assurer de la remise de la liste des régimes alimentaires à chaque animateur
- De veiller à ce que les soins prodigués aux enfants soient corrects (soigner, rassurer)
- Tenir à jour le cahier d'infirmier, informations à récupérer auprès des animateurs.
- De compléter les différentes trousse de secours (produits de 1ère nécessité + liste des numéros d'appel d'urgence) – les trousse seront vérifiées au fur et à mesure de leur utilisation
- Informer la direction de tout problème survenu pendant l'accueil
- S'informer sur les PAI et identifier les enfants ainsi que les traitements qui concernent leur PAI et transmettre les informations à l'animateur réfèrent de l'enfant défini comme « ange gardien ».

Pour une harmonisation de laïcité, l'organisateur, les partenaires, l'équipe éducative et les valeurs du projet n'exerceront aucune discrimination envers les croyances et pratiques religieuses de chacun.

Aucune discrimination d'ordre social, sexuel ou autre ne saurait être tolérée. L'apprentissage de la collectivité est construit sur la tolérance.

- **Ange gardien**

Chaque animateur a un groupe unique, si dans son groupe il y a un enfant avec un PAI, il sera obligatoirement son « Ange gardien » (l'assistant sanitaire effectuera le relais de ses allergies).

- \* Rôle de l'ange gardien**

- Prendre connaissance de ses allergies et du protocole établi
- Avoir son traitement médical (transmis et repris par l'assistant sanitaire)
- Veiller au respect des mesures alimentaires
- Rester à proximité pendant le temps du repas
- être attentif au moment du goûter (lire les ingrédients)
- Réagir si besoin

- \* Sécurité au quotidien**

Chacun veille à ce qu'aucun enfant ne déambule seul dans les locaux. L'enfant est toujours accompagné par un animateur.

Chacun est vigilant quant à l'arrivée et départ des enfants : pointage immédiat.

S'assurer que l'enfant quitte l'accueil avec le « bon » parent ou toute autre personne autorisée à reprendre l'enfant.

Si forte chaleur : l'assistant sanitaire veillera à transmettre les informations nécessaires

Voici des **conseils simples à adopter pendant le péri accueil** :

- **Buvez régulièrement de l'eau**
- **Rafraîchissez-vous** et mouillez-vous le corps (au moins le visage et les avant-bras) plusieurs fois par jour
- **Prévoir un manteau et cache coup selon le temp**
- **Mangez en quantité suffisante**
- **Évitez de sortir aux heures les plus chaudes**

- **Évitez les activités sportives**

- **Les gestes aux quotidiens**

*S'assurer des bons gestes énergétiques dans les salles et sanitaire c'est-à-dire ouvrir et fermer la lumière (porte, eau, papier à main etc.).*

*S'assurer que les enfants rechargent leurs gourdes à la fontaine à eau et également terminer les bouteilles d'eaux. Faire comprendre aux enfants lorsqu'il fait du soleil de prendre une casquette, lorsqu'il fait chaud de ne pas prendre de gros pull manteau ou le contraire lorsqu'il fait froid prendre un manteau.*

*Le rangement des activités et de la salle fait partie des taches des enfants et animateurs.*

*Responsabilisées les enfants à la sobriété c'est à dire le chauffage, le recyclage le gaspillage papier.*

**Les prestations de service**

	DATE	Lieu	nom	adresse	téléphone	mail
1	14/02/24	valenciennes	valigloo	rue de Sologne	03 27 33 12 41	<a href="mailto:contact@patinoire-valigloo.fr">contact@patinoire-valigloo.fr</a>
2	21/02/24	centre fortier	planet mome	rue de la vignette	03 20 12 08 02	<a href="mailto:bertrand.hien@laposte.net">bertrand.hien@laposte.net</a>
3	13/03/24	petit foret	jump xl	Rue Laplace 59494 Valenciennes	09 74 32 92 51	<a href="mailto:contact.valenciennes@trampolinepark.fr">contact.valenciennes@trampolinepark.fr</a>
4	17/04/24	raismes	pure aventure	base de loisir de raismes	06 12 52 24 35	<a href="mailto:contact@pureaventure.fr">contact@pureaventure.fr</a>
5	15/05/24	59295 Estrun	Tourisme fluvial Guermontprez	Digue du canal - Bassin rond	06 32 67 37 35	<a href="mailto:david.tfq@orange.fr">david.tfq@orange.fr</a>
6	15/05/24	59263 Houplin Ancoisne	Jardins Mozaïc	rue de la vignette	03 20 63 11 24	<a href="mailto:mosaic@lillemetropole.fr">mosaic@lillemetropole.fr</a>
7	12/06/24	59650 Villeneuve d'Ascq	Forum des sciences	1 place de l'Hôtel de Ville	03 59 73 96 00	<a href="mailto:accueil-forumdessciences@lenord.fr">accueil-forumdessciences@lenord.fr</a>
8	12/06/24	Aubigny au bac	parc de loisir	rue de la plage 59265 aubigny au bac	03 27 99 21 35	<a href="mailto:loisiparc@douaisis-agqlo.com">loisiparc@douaisis-agqlo.com</a>

**Les services communaux**

***Le service des sports***

*Mise à disposition des salles de sports*

*Mise à disposition de créneaux piscine*

***Le service Restauration***

*Mise en place de la restauration durant l'accueil de loisirs et une salle*

### **Le service technique**

Mise en place des salles côté mater et déplacement de mobilier, contacte aussi si problématique pendant le centre.

### **Le Guichet unique jeunesse**

Gestion et réalisation des inscriptions des enfants sur le centre de loisirs

### **Les transports**

#### **Autocars FINAND**

Parc des activités du Mont Houy BP 565

59300 Aulnoy-lez-Valenciennes

Tel : 03 27 47 71 71

Fax : 03 27 45 98 23

### **Les autres partenaires**

Caisse d'allocation Familiale

29 place de la république

59 300 VALENCIENNES

### **1) Nos évaluations**

*L'ensemble de l'équipe d'animation est évalué durant toute la période de l'année.*

*Une organisation d'entretien individuel sera effectuée avec chaque animateur sur les deux derniers mercredis.*

*Cette évaluation permettra à l'animateur et aux membres de la direction de faire le point sur les animations mise en place et de les réajuster si besoin.*

*Nous effectuons cette évaluation grâce à une grille qui est établie sur différents critères avec une échelle de compétence de 1 à 4.*

*A la fin du de l'année scolaire, le directeur avec l'aide de son adjointe aura la responsabilité d'évaluer les animateurs cdd et permanents.*

*Les animateurs s'engagent à respecter le projet pédagogique ainsi que le projet d'activité ou d'animation validé par son responsable.*

*L'équipe de direction reste disponible afin de faire progresser et faire évoluer l'ensemble de l'équipe pédagogique.*

## **2) Bilan**

*A la fin de l'année scolaire, nous devrions effectuer un bilan, avec les points positifs et ceux qui sont à améliorer. Ce bilan permet d'évaluer le centre de loisirs dans sa globalité. Nous inviterons les animateurs à nous donner leur avis.*

## **3) Conclusion**

Ce projet pédagogique peut être modifié tout au long du centre avec l'équipe pédagogique.

Nous essaierons dans la mesure du possible de prendre comme modèle ce projet mais l'écrit et la pratique sont deux choses différentes.

Par la pratique, nous évaluerons si le projet est réalisable et si besoin, nous en améliorerons les manques.

Le domaine de l'animation n'est pas figé. Nous sommes, tout comme ce projet pédagogique, en constante évolution.

L'équipe de direction et d'animation.

# ANNEXE

## Protocole Sanitaire

### L'équipe pédagogique veillera à ce que/au :

- Les animateurs sont présents à 8h30, préparation matérielle, déguisement et accueil des enfants à 8h45 dans leurs salles respectives.
- Aucune personne extérieure à l'accueil doit rentrer dans le bâtiment, les familles déposeront et récupéreront leurs enfants aux différentes portes d'accueil.
- Toutes les portes (sauf issues de secours et sauf si canicule) doivent être fermées à clé pour respecter le plan Vigipirate renforcé.

### Déroulement de l'accueil :

- Les animateurs devront protéger leurs tables avant chaque activité salissante.
- Prévoir le nombre de tabliers, casquettes ..., faire un roulement de 2 jours et transmettre aux agents techniques pour les laver
- Zone goûter : c'est un endroit qui doit être propre tous les jours. Les animateurs prendront dès le matin le nombre de gobelets nécessaires pour leur journée, peuvent écrire au feutre sur le gobelet pour l'identifier. Ne pas empiler les gobelets.
- Prendre deux bouteilles d'eau pour la journée à remplir directement au niveau de la fontaine. Les bouteilles devront être gardées pendant 3 jours maximum (vider tous les jours en fin de journée et laisser le bouchon ouvert)

### Déroulement pause méridienne :

- Les repas se déroulent dans le réfectoire municipal du centre Fortier, un espace dédié aux maternelles et primaires.

# Plan de Sécurité

(L'alerte incendie et plan Vigipirate)

Les personnes extérieures à l'accueil de loisirs ne seront pas autorisées à entrer dans le bâtiment, conformément aux directives nationales de sécurité.

La sortie s'effectuera donc aux portes du bâtiment ou dans l'espace clos jouxtant le bâtiment principal, selon une répartition logique.

**Des listes nominatives des personnes habilitées à récupérer chaque enfant seront distribuées aux animateurs responsables de la sortie.**

Des exercices d'alerte seront organisés pendant l'accueil afin de vérifier le bon déroulé des actions ainsi que les réactions des enfants et du personnel, dans un but d'amélioration constante.

Des lieux de confinement ou de rassemblement avec matériel nécessaire sont identifiés.

Les clefs des portes du bâtiment sont disponibles à proximité de celles-ci afin de permettre une réaction rapide en cas de nécessité. Ces clefs doivent impérativement être rangées dans leurs boîtes après chaque utilisation.

## Capacités et besoins des enfants

### Les enfants âgés de 2 ½ ans et 5 ans

Ses capacités	Ses besoins	Rôles animateur	Jeux, activités à proposer
<ul style="list-style-type: none"><li>- Sauter, grimper, courir</li><li>- Apprentissage des consignes en collectivité</li><li>- Une imagination débordante</li><li>- Doit se sentir en sécurité dans un environnement inconnu</li><li>- Fait des crises de colères</li><li>- Difficulté et exprimer ses émotions</li><li>- S'habille seul</li><li>- Apprentissage gauche, droite, haut et bas</li><li>- Développement de la motricité</li><li>- Accompagne l'adulte pour chanter et raconter une histoire</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- De Sommeil</li><li>- De repères</li><li>- Demande de l'attention</li><li>- Être reconforter</li><li>- De s'alimenter</li><li>- D'explorer</li><li>- De se dépenser</li><li>- Repère d'un rythme régulier</li><li>- De sécurité et d'hygiène</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utiliser du matériel adéquat</li><li>- Respecter le rythme de vie de chaque enfant et ses besoins de sommeil</li><li>- Favoriser les échanges et enrichir son vocabulaire</li><li>- Assurer la sécurité physique et affective de chaque enfant</li><li>- Aider à son autonomie</li><li>- Enrichir les besoins imaginaires</li><li>-</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jeux musicaux</li><li>- Activité peinture</li><li>- Jeux sur la mémoire</li><li>- Jeux d'équipe (avec consigne simple)</li><li>- Lecture à lire</li><li>- Chants</li><li>- Jeux en équipe</li><li>- Parcours motricité</li><li>- Expression corporelle</li></ul>

Ses capacités	Ses besoins	Rôles de l'animateur	Jeux, activité à proposés
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>L'intelligence est en éveil</b></li> <li>- <b>Identification à des héros</b></li> <li>- <b>Apprend la lecture, l'écriture</b></li> <li>- <b>La créativité s'agrandit</b></li> <li>- <b>Affirmation de la personnalité</b></li> <li>- <b>Sécurité</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sépare de l'imaginaire du réel</li> <li>- Besoin d'ordre et de consigne</li> <li>- Nombreuses activités collectives</li> <li>- Sécurité physique, affective</li> <li>- Besoin de dramatiser</li> <li>- Besoin d'autonomie</li> <li>- Compétition et mesurer sa force</li> <li>- Braver l'interdit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des techniques particulières</li> <li>- Développer le goût pour la lecture (aménagement coin lecture)</li> <li>- Créer une ambiance affective sans démonstration</li> <li>- Donne des habitudes de respect des autres, du matériel,4 d'ordre...</li> <li>- Donne des responsabilités réelles</li> <li>- Laisse des moments d'autonomie à l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aires de jeux</li> <li>- Jeux permettant de développer les capacités physique (jeux raquettes, cordes, vélo, cerceaux, ballons)</li> <li>- Activités permettant de développer la créativité (peinture, coller, découper)</li> <li>- Enfiler des perles</li> <li>- Lecture</li> <li>- Jeux de construction et jeux démontables</li> <li>- Jardinages</li> <li>- Exploration nature</li> <li>- Atelier scientifique</li> </ul>

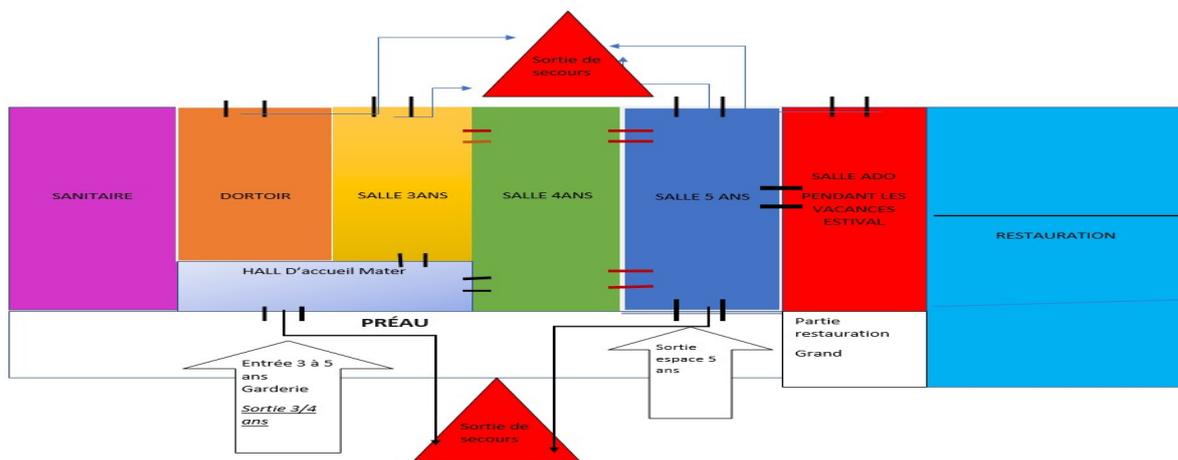
### *Les enfants âgés de 9 ans et 15 ans*

Ses capacités	Ses besoins	Rôle de l'animateur	Jeux, activités proposés
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Croissance physiologique début de la puberté</b></li> <li>- <b>Affirmation de la personnalité</b></li> <li>- <b>Mise en place des bases de raisonnement</b></li> <li>- <b>Socialisation filles/garçon</b></li> <li>- <b>Centre d'intérêts différents</b></li> <li>- <b>Sécurité</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sommeil, repos nourriture équilibré</li> <li>- Besoin d'effort</li> <li>- Responsabilité et autonomie</li> <li>- Indépendance, affirmation de soi</li> <li>- Être à l'écoute, questionner, dialoguer</li> <li>- Besoin de justice, secret</li> <li>- Découverte du monde : ne croit plus en la puissance parentale)</li> <li>- Vie en collectivité</li> <li>- Copains important (s'affilié à une bande)</li> <li>- Besoins de règlements</li> <li>- Sécurité physique, affective</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Veille à l'hygiène (lavage des mains, passage au toilette)</li> <li>- Organise des jeux de défoulement</li> <li>- Ne pas les prendre pour plus grands qu'ils ne sont</li> <li>- Susciter l'éveil, le motiver</li> <li>- Ménager des temps d'indépendances</li> <li>- Favoriser l'autonomie et le sens des responsabilités et de l'initiative</li> <li>- Être à l'écoute et dialoguer (ne pas ignorer l'enfant et</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Activités physique individuelle et par équipe</li> <li>- Jeux de prouesse (escalade, construction)</li> <li>- Jeux collectifs</li> <li>- Jeux d'équipe</li> <li>- Grands jeux</li> <li>- Jeux de défi</li> <li>- Activités bricolage</li> <li>- Atelier de créativité plus difficile</li> </ul>

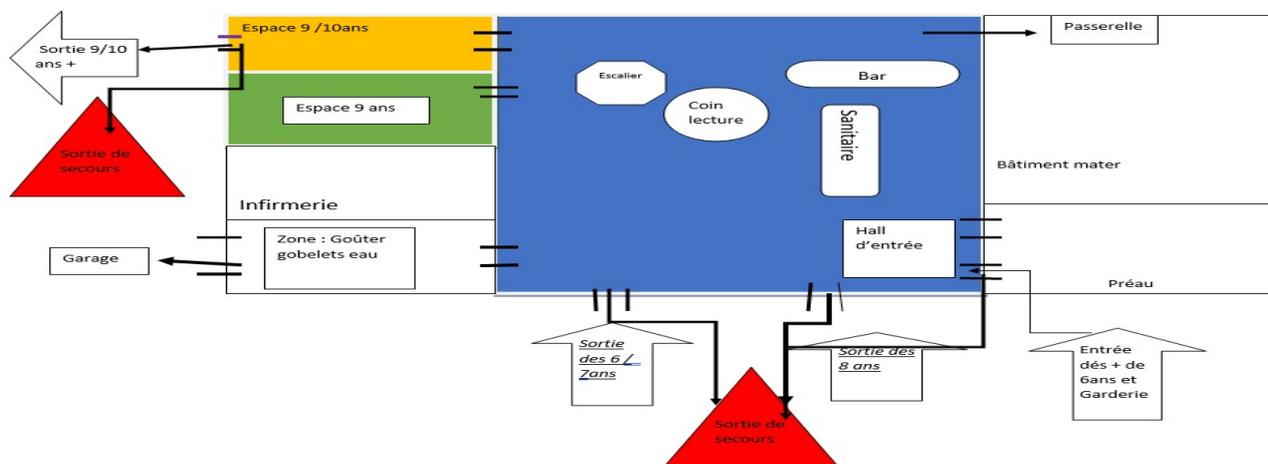
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repères</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ses demande)</li> <li>- Proposer des défis</li> <li>- Ne pas entretenir dualité filles/garçon</li> <li>- Respecter l'intimité</li> <li>- Protéger et valoriser les faibles</li> <li>- Être attentif, patient, calme, germe</li> <li>- Expliquer les interdits</li> <li>- Animateur et un arbitre, un meneur</li> </ul>	
--	---	---	--

### PLAN DES SALLES MATERNELLES ET ADOS

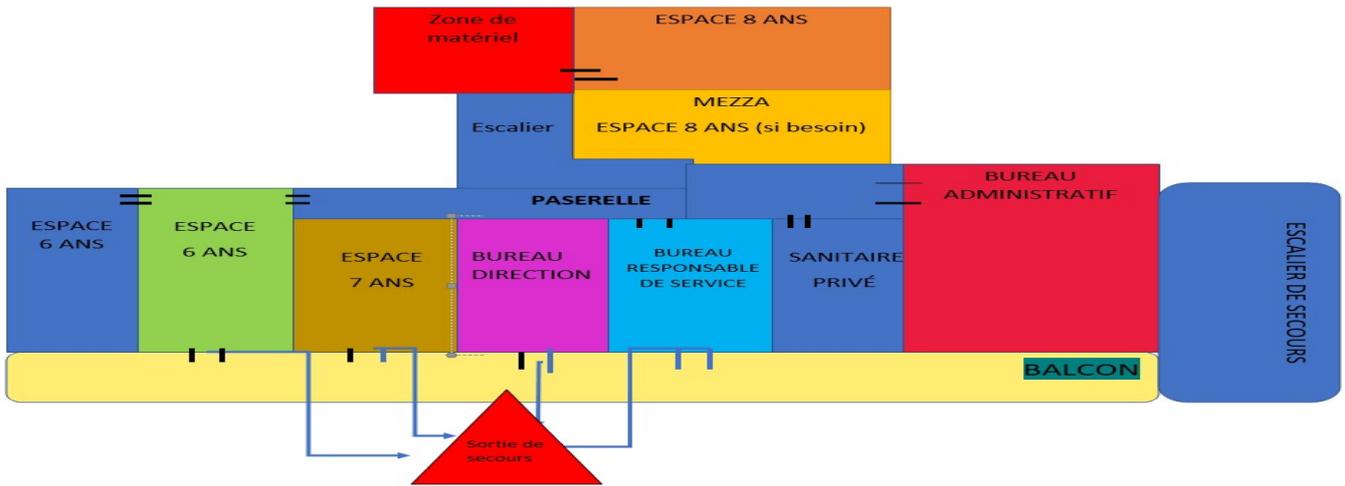
MATERNELLE



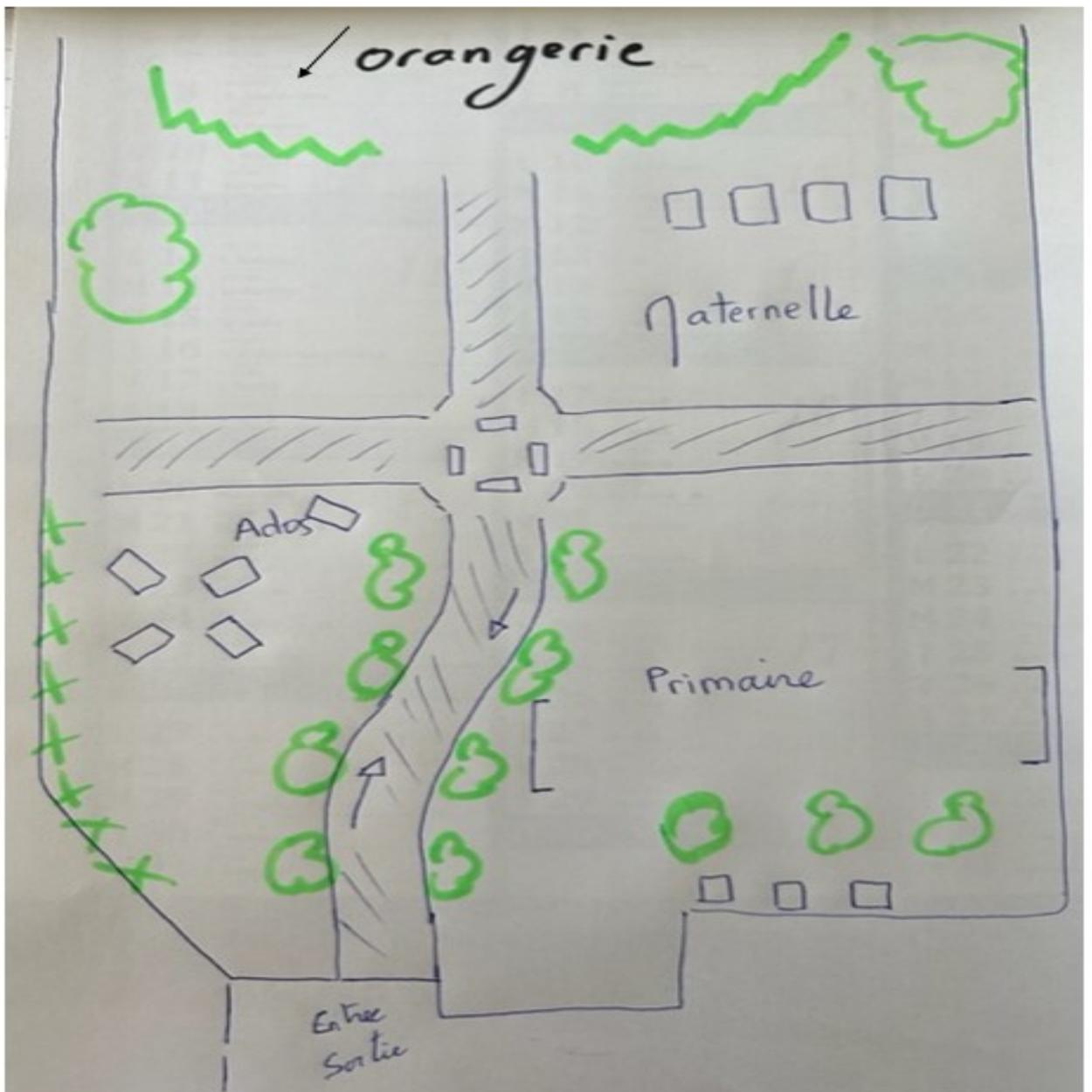
### PLAN DES SALLES PRIMAIRES REZ DE CHAUSSEZ



## PLAN DES SALLES PRIMAIRES ETAGE



## PLAN DE L'HEXAGONE SORTIE ENFANTS



## Grille d'évaluation animateur

Intitulés	1	2	3	4	Observations
<b>L'ACTIVITE</b>					
Sait adapter l'activité à l'âge des enfants					
Sait adapter l'activité aux conditions climatiques					
Sait adapter l'activité au rythme des enfants					
Ses activités sont elles suffisamment réfléchies ?					
S'implique dans l'activité					
Se déguise					
Sait créer un imaginaire					
Sait gérer son activité / atelier					
Sait gérer son espace et son rangement					
Sait gérer ses sorties extérieures					
Sait gérer sa prise en charge d'enfant					
Sait gérer la sortie de fin de journée					
Sait gérer une journée d'accueil					
<b>RELATIONS / PARTENARIATS</b>					
Sait discuter avec les parents sur la journée de leur enfant					
Sait répondre aux demandes d'organisation					
Sait orienter les demandes vers les personnes concernées					
Travaille avec le service des sports (personnels)					
Travaille avec les équipes de service (restauration)					
Respecte et travaille avec les agents d'entretien					
<b>LE PROJET</b>					
Connaît la notion de projet					
Travaille selon une méthodologie de projet					
Partage les valeurs du projet					
Ecrit un projet d'animation					
Très satisfaisant		4		Signature(s) responsable(s) :	
Satisfaisant		3			
Insatisfaisant		2			
Très insatisfaisant		1			
Appréciation Générale:					

# Elaboration d'un grand jeu

**PSIALACRE** est un acronyme où chaque lettre désigne un mot

## P = Préparation

Elle se fait avec tous les organisateurs du jeu (toute l'équipe d'animation) pour se mettre d'accord sur le déroulement du jeu : thème, type de jeu (chasse au trésor, énigme...), trame, matériel à disposition, public visé (La préparation doit répondre aux questions : qui fait quoi, où, quand et comment ?

- Choisir l'activité, définir le public cible et la manière de la réaliser.
- Préparer techniquement le jeu en maîtrisant bien les règles et en définissant clairement les tâches des organisateurs.
- Préparer matériellement le jeu en s'assurant que tout le matériel est prêt et bien adapté au thème.
- Âge...), lieux à disposition, objectif et but du jeu...

## S = Sensibilisation

Le but ici est de susciter l'intérêt des participants, leur donner envie d'en savoir plus sur ce qui va se passer ensuite. Mettre en place une action ayant pour but de préparer les jeunes au grand jeu. Ça peut rester assez vague pour laisser place à l'imagination.

Vous pouvez le faire de différentes façons : affichage, invitations personnelles, scène ou sketch pendant le repas, énigme, message musical, apparitions furtives de personnages du jeu, vidéo, message audio...etc

- Susciter l'intérêt pour le jeu via différents moyens tels que l'affichage, l'invitation personnelle, le message radiophonique, le message musical, le sketch, l'énigme, la vidéo, etc.
- Motiver les participants en développant l'esprit collectif, l'envie de se dépasser et en proposant des jeux nouveaux.

## I = Information (ou introduction)

Faire savoir aux enfants où va se dérouler le jeu, à quelle heure, leur expliquer les règles et les conditions...

Cette introduction peut se faire par le biais d'un personnage (déguisé), d'une affiche ou d'une annonce.

- Prendre en main les joueurs pour garantir un bon déroulement du jeu.
- Expliquer les règles clairement, sans possibilité d'interprétation.
- Expliquer le but et la manière de jouer et laisser la possibilité aux participants de poser des questions.

## A = Aménagement

Préparer tout le matériel lié au jeu : décors, costumes, ballons, plots...etc

- Préparer le lieu, les décors et les costumes liés à l'activité.

## **L = Lancement**

C'est là que le jeu commence vraiment pour les enfants avec la mise en place de l'intrigue, de l'accroche : les faire entrer dans l'imaginaire. Un lancement réussit est un gage du bon déroulement car les enfants seront motivés. Il peut être mis en place avec l'arrivée d'un personnage qui va expliquer [les règles du jeu](#) et débiter l'histoire du jeu, pourquoi il faut que les enfants aillent aider untel dans sa quête par exemple...

- Expliquer comment va se dérouler l'activité et dans quel but.

## **A = Animation**

Chaque animateur ou organisateur doit faire attention de rester impartial avec chaque équipe, de faire respecter les règles, de veiller à ce que chaque enfant soit bien intégré au jeu et doit également tenir son rôle : soit en tant que maître de jeu (faire jouer les participants), soit en tant que joueur dans une équipe. Les animateurs concourent également à maintenir une ambiance positive et agréable tout en veillant à la sécurité des enfants !

- L'animateur doit rester impartial et équitable avec toutes les équipes.
- Faire respecter les règles, veiller à la sécurité, surveiller, pénaliser une éventuelle tricherie, tenir constamment une ambiance positive et agréable.
- Veiller à ce que chaque participant soit intégré au jeu et s'amuse.

## **C = Conclusion**

Elle doit faire partie intégrante du jeu, c'est l'évènement final, la surprise, la récompense de tous les efforts... C'est la conclusion du jeu, la réponse à l'énigme, la découverte du voleur...etc. Mettre en avant la réussite de toutes les équipes plutôt que d'une seule, c'est une totale réussite de groupe, qui peut se finaliser par un goûter ou la découverte du trésor autour d'un bon chocolat chaud, ce qui va aider au retour au calme.

- La conclusion doit rester sous l'influence du thème et conserver une ambiance de jeu positive.
- Éviter d'être trop sélectif et de mettre l'accent sur les équipes ou les participants en échec.
- Faire suivre les résultats d'une boisson chaude ou froide, d'un petit goûter et utiliser la fin du jeu comme moment d'animation.

## **R = Rangement**

C'est terminé, vous pouvez souffler et ranger le matériel, la salle, les décors...etc

- Ranger la salle, les décors et le matériel qui ont servi pour l'activité.

## **E = Évaluation**

Cette dernière partie va vous permettre d'analyser le déroulement du jeu : les objectifs visés sont-ils atteints ? Le jeu était-il adapté au public ? Les enfants ont-ils participé avec entrain ? Si non, pourquoi ? Il est important ici de savoir se remettre en question afin de pouvoir faire des changements et des ajustements sur une prochaine partie.

- Analyser le déroulement du jeu et mesurer l'écart entre ce qui était recherché et ce qui s'est réellement passé.
- Ajuster les règles en fonction de chaque expérience de jeu et être capable de questionner les joueurs et d'entendre la critique.