

ANIMATIONS LOISIRS

Projet Pédagogique sept/déc 2017



PROJET PEDAGOGIQUE ANIMATIONS LOISIRS sept/déc 2017

INTRODUCTION

L'association ESL a pour missions de coordonner localement les actions du contrat éducatif local :

- Accueil de Loisirs 3/11 ans
- Animations Loisirs 10/14 ans
- Accueil de Jeunes Maison des Jeunes
- Garderie périscolaire
- Temps d'Animations périscolaire
- Cybercommune

La démarche intercommunale engagée sur le territoire depuis 1999, s'est concrétisée en mars 2004 par la création de l'association intercommunale enfance jeunesse du pays d'ELVEN

Cette association est devenue le support du Contrat éducatif local et a pour but de développer la coopération intercommunale et de mutualiser les moyens mis en œuvre dans un souci de cohérence éducative (locale/intercommunale)... Sa création a permis de mettre en réseau l'ensemble des animateurs du territoire et de dresser un programme d'actions pour l'organisation des temps péri et extra scolaire.

Les dispositifs Accueil de loisirs, Animations Loisirs et Maison des Jeunes participent à l'atteinte des finalités fixées dans ce cadre.

1- L'ORGANISATEUR

Nom : ASSOCIATION ELVEN SPORTS LOISIRS

Adresse : 1 rue de la passion 56250 ELVEN

Téléphone : 02 97 53 51 07

Email : accueilsdeloisirsesl@orange.fr

Président : BREDOUX Pascal

Coordinateur : FALBIERSKI Richard (BEESAPT)

Directeurs : FALBIERSKI Richard / DAUPHAS Johann

Animateurs : LE QUINIO Emmanuel (BPJEPS APT)

BAFA et Stagiaires BAFA

2-PROJET EDUCATIF

Eléments diagnostics

- Commune d'ELVEN éclatée géographiquement
- Problème de transport pour se rendre sur les structures d'accueil
- Pôle en plein développement
- Forte augmentation de la population

Objectifs stratégiques

- Faciliter l'accès aux loisirs pour tous
- Favoriser l'intégration de tous dans la vie locale

Objectifs éducatifs

- Développer la sensibilité, la curiosité et les capacités d'initiatives
- Développer la connaissance du corps et sa maîtrise
- Développer l'apprentissage de la vie collective et de la citoyenneté
- Favoriser l'amélioration des résultats scolaires

Objectifs spécifiques

- développer les modes d'accueil extra-scolaires
- favoriser l'accès aux nouvelles technologies, aux pratiques culturelles, artistiques et sportives
- donner les moyens de connaître son environnement et de s'ouvrir aux autres
- comprendre et apprendre les règles de vie en commun
- favoriser les actions d'accompagnement scolaire
- créer des liens avec les familles

**ATELIERS
TAP**

1

**Garderie
périscolaire**

2

**ACCUEIL
DE
LOISIRS**

3

**ANIMATIONS
LOISIRS**

4

**MAISON
DES
JEUNES**

5

3- PROJET PEDAGOGIQUE ANIMATIONS LOISIRS

OBJECTIFS SPECIFIQUES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	ACTIONS	RESULTATS ATTENDUS
<p>Permettre un accueil adapté pour chacun, un groupe étant constitué d'individus différents (culture, origine, handicap)</p>	<p>☞ Les animateurs proposeront un lieu d'accueil convivial et accueillant</p> <p><u>☞ L'équipe d'animation aura la possibilité de se former sur une problématique touchant aux différences culturelles/handicap</u></p> <p>☞ Les animateurs seront disponibles, à l'écoute et attentifs autant pour les jeunes que pour les parents</p> <p>☞ Les animateurs seront capables de d'observer et de s'adapter aux situations</p> <p>☞ Les règles de vies quotidienne seront mises en place avec les jeunes</p>	<p>⇒ Aménager les locaux (espace détente, BD, jeux de société)</p> <p>⇒ Décorer la salle d'accueil</p> <p>⇒ 1 Animateur à l'accueil du matin et du soir pour recevoir les jeunes et les parents</p> <p>⇒ Les animateurs seront avenants <u>et favoriseront les temps d'échanges et discussions (bilans, sujets d'actualités)</u></p> <p>⇒ Les animateurs sauront se détacher de l'activité afin d'observer et analyser la situation</p> <p>⇒ Les animateurs sauront répondre aux attentes des jeunes</p> <p>⇒ les animateurs compléteront une fiche prépa animation</p> <p>⇒ Jeux sur les temps de regroupement pour construire ces règles de fonctionnement</p>	<p>☞ Intégration de tous</p> <p>☞ Le bonjour du matin</p> <p>☞ Les prénoms de chacun sont connus</p> <p>☞ Echanges nombreux et de qualité (jeunes/jeunes, animateurs/jeunes, animateurs/parents)</p> <p><u>☞ Echange et discussion sur les différences, ouverture culturelle</u></p> <p>☞ Bonne dynamique de groupe</p> <p>☞ Ouverture et attitude positive des jeunes et des animateurs</p> <p>☞ Établir un cadre de fonctionnement sécurisant et partagé par tous</p> <p>☞ Créer des temps d'échanges</p> <p>☞ Respect des règles</p>

<p>Permettre à chaque enfant de trouver sa place au sein du groupe et de s'épanouir</p>	<p>☞ Les animateurs seront attentifs à ce que chaque jeune trouve sa place dans le groupe</p> <p><u>☞ Ils veilleront également favoriser des temps d'animations en petits groupes</u></p> <p>☞ Chaque jeune aura la possibilité de s'exprimer</p> <p>☞ Chaque jeune sera en mesure de progresser à son rythme</p> <p>☞ Les jeunes auront la possibilité de pratiquer des activités culturelles, sportives et de loisirs variées</p> <p>☞ Chaque jeune aura la possibilité de jouer ou de ne pas jouer</p>	<p>⇒ les animateurs favoriseront les temps de parole (vie quotidienne et conduite d'animation) en réalisant un travail lors de la préparation des animations</p> <p>⇒ Les animateurs adapteront leur conduite et vocabulaire en fonction de l'âge des participants</p> <p>⇒ les animateurs articuleront les actions de coopération, de préservation du capital santé. Les animateurs privilégieront les notions du « jouer » et de plaisir</p> <p>⇒ Les animateurs veilleront au respect du rythme des jeunes</p>	<p>⇒ Prise de paroles des participants</p> <p>⇒ Débats</p> <p>⇒ Organisation d'activités par les jeunes</p> <p>⇒ Mise en place des règles de vies par le groupe,</p> <p>⇒ Mise en place des règles des jeux proposés</p> <p>⇒ Adhésion des jeunes aux animations</p> <p>⇒ Repérer le nombre de conflits</p> <p>⇒ Prendre du plaisir à jouer</p> <p>⇒ Entraide, solidarité</p> <p>⇒ Utilisation des jeux de société, de la salle de repos</p>
--	---	---	--

<p>Favoriser les initiatives et l'engagement des jeunes sur des projets et temps d'animations</p>	<p>☞ Les animateurs seront sources de propositions et tenteront de susciter des initiatives chez les jeunes</p> <p>☞ Les jeunes participeront aux tâches de la vie collective (repas, matériel)</p> <p>☞ Les jeunes auront la possibilité de proposer et mettre en place les animations</p> <p>☞ Les jeunes auront la possibilité de gérer certaines animations</p>	<p>⇒ Les repas/goûters seront servis par les jeunes</p> <p>⇒ la mise en place du matériel et son rangement sera fait avec les jeunes</p> <p>⇒ Des temps de rencontres seront prévus pour permettre aux jeunes de décider ensemble des animations</p> <p>⇒ Les animateurs mettront à disposition du groupe les outils et le matériel permettant d'organiser les activités (téléphone, ordinateur, ballon, plots etc..)</p>	<p>⇒ Jeunes volontaires</p> <p>⇒ Participation spontanée</p> <p>⇒ Respect du matériel</p> <p>⇒ Nombre d'animations proposées et animées par les jeunes</p> <p>⇒ nombre de jeunes participants à ces regroupements</p> <p>⇒ Changements éventuels de programme</p>
--	---	---	---

<u>Participer de façon active à la vie locale</u>	<u>☞ L'équipe proposera, au cours de l'année, des animations en lien/en partenariat avec les actions développées au niveau local et intercommunal par les acteurs (associations collectivités, etc...)</u> <u>☞ Les animateurs favoriseront les temps de rencontre avec les acteurs locaux</u> <u>☞ Les jeunes auront la possibilité de proposer des projets à leur initiative</u>	<u>⇒ L'équipe aura à disposition un calendrier des actions locales interco programmées sur l'année</u> <u>⇒ Les programmes d'actions seront proposés suffisamment en amont afin d'anticiper et s'inscrire dans le/les projets</u> <u>⇒ Une information et des temps de rencontres seront programmés</u> <u>⇒ Communication et valorisation des actions mises en œuvre</u>	<u>⇒ Nombre de projets développés</u> <u>⇒ Projet à l'initiative des jeunes</u> <u>⇒ Nombre de jeunes/groupes concernés</u> <u>⇒ Reconduction de projet et partenariat Impact sur la vie asso et locales</u> <u>⇒ Lien intergénérationnel</u>
---	--	--	---

Les partenaires/acteurs potentiels :

- Etablissements scolaires
- Les autres structures enfance jeunesse locales/intercommunales (alsh/mdj)
- Les associations
- La/les collectivités
- Les structures culturelles et de loisirs (ex : médiathèques)
- Les structures d'accueils type Maison de Retraite, foyer logement, handicapés, etc...

4 -Les moyens

4 -1 Equipe d'animation

L'équipe d'animation est composée d'un directeur (BEESAPT ou BPJEPS APT), d'un directeur adjoint (bapaat, BPJEPS APT) et d'animateurs diplômés et/ou stagiaires.

Les animateurs ont pour missions principales de garantir la sécurité affective et physique des jeunes, de respecter leurs rythmes, de proposer et d'animer des activités sous formes ludiques. Aucune activité n'est obligatoire, les animateurs tiendront compte de l'état de fatigue ou du choix des jeunes ; cependant, ils resteront vigilants au comportement de ceux qui auront choisis de rester inactifs.

Les animateurs se rencontreront au moins une fois avant le début de chaque opération. Ensuite, une réunion hebdomadaire est prévue afin de faire le bilan des actions passées, d'aborder les éventuels problèmes rencontrés, et préparer les animations à venir. Un bilan global sera réalisé à l'issue de chaque période avec l'équipe.

4-2 Les intervenants

Les intervenants extérieurs devront proposer des actions en lien avec le projet pédagogique du dispositif. Les contacts préalables à l'action (devis, courrier, etc..) mettront en évidence les objectifs visés et les moyens pour les atteindre.

L'équipe veillera à solliciter et développer un partenariat régulier avec les associations locales.

4-3 Les infrastructures

La municipalité met à disposition de l'ACM la salle de sports où se déroule la majorité des animations. En fonction des actions prévues, d'autres structures d'accueil peuvent être utilisées (salle des fêtes, salle de danse, médiathèque, etc...).

4-4 Les animations

Les projets et animations proposés sont considérés comme des supports au développement et à l'épanouissement des individus.

C'est pourquoi l'équipe d'animation privilégiera les valeurs et les compétences que peuvent développer les différentes activités choisies (culturelles, sportives, de loisirs) plutôt que la recherche de performance et de résultat. L'équipe apportera une attention particulière aux préparations et aux contenus des animations proposées.

L'articulation des séjours ou mini séjours, des activités de coopérations, d'oppositions, d'expressions, la découverte et la participation à divers événements ou manifestations devront permettre d'atteindre les objectifs fixés.

La mise en place d'activité nécessitant des compétences particulières (cf 4-2) sera organisée dans le respect de la législation des APS en ACM

5- Organisation

5-1 Règlement de l'Accueil de Loisirs « ANIMATIONS LOISIRS »

Les Animations Loisirs accueillent les enfants durant les vacances scolaires à la salle des sports d'Elven.

Horaires d'ouverture : 9h-17h, ces horaires peuvent varier en fonction des animations et projets.

Garderie : 7h30-10h et 17h-18h30 peut être mise en place à la demande des parents et doit être notée au moment de l'inscription.(1,60 euros de l'heure- 0.40 cts le $\frac{1}{4}$ d'h).

Article1

L'enfant accueilli doit être âgé de 10* à 14 ans.

*À la date d'anniversaire

Article2

L'Accueil de Loisirs Animations Loisirs ne peut pas accueillir des enfants malades ou contagieux.

Article3

Les parents dont les enfants sont sous traitement médical doivent fournir obligatoirement à l'équipe d'animation :

- la prescription médicale
- les médicaments dans leur emballage d'origine

Aucun autre médicament ne sera autorisé.

Article4

En cas de maladie de l'enfant ou d'urgence, les parents seront avertis dans les meilleurs délais.

Article5

En cas d'absence de l'enfant :

Un avoir ou un remboursement est proposé dans les cas suivants :

- sur présentation d'un certificat médical
- si l'annulation intervient au plus tard **3 jours** avant la journée

Cet avoir ou remboursement est valide 1 an à partir de la date d'édition de celui-ci.

Article6

RESPECT D'AUTRUI/EXCLUSION : L'exclusion d'un enfant n'est pas une décision facile pour l'équipe d'animation ; néanmoins si un enfant se signale par :

- Un mauvais comportement, manque de respect, actes d'incivilité
- Une mise en danger d'autrui ou de lui même

Il fera l'objet d'un avertissement signifié aux parents. Une ou plusieurs rencontres pourront être mise en place afin de trouver des solutions. Si l'enfant persiste, il pourra être procédé à son exclusion temporaire ou définitive, après information auprès des parents

Article7

Les tarifs :

Les animations sont soumises à un tarif réparti en fonction du quotient familial.

Les tarifs

	A	B	C	D
Quotient	0 à 700	701 à 1000	1001 à 1300	+ de 1301
Journée ou $\frac{1}{2}$ jrs sans intervenant T1	1€	1€	1€	1€
Journée ou $\frac{1}{2}$ Journée Intervenant ou Repas T2	2€60	2€80	3€00	3€20
Sortie Vannes T3	8€00	8€50	9€00	9€50
Sortie extérieure Vannes T4	10€	11€	12€	13€
Sortie parc Attractions (Astérix/futuroscope,...) T5	16€	18€	20€	22€
Bivouac T6	43€	44€	45€	46€

Le goûter et le cas échéant, le pique-nique est à la charge des familles.

Article 8

Inscriptions

Seul le tuteur ou le responsable légal de l'enfant concerné peut constituer un dossier et inscrire un enfant. Le responsable légal qui procède à cette inscription est réputé agir en accord avec la personne exerçant conjointement l'autorité parentale. Dans le cas contraire, il devra prouver qu'il exerce seul l'autorité parentale par la production des justificatifs correspondants lors du dépôt du dossier.

La famille doit fournir l'ensemble des pièces demandées et remplir l'ensemble des points y figurant.

Le dossier d'inscription se compose du/de :

- Dossier Sanitaire valide du 01/09/2016 au 31/08/2017
- La fiche d'inscription par période
- Numéro d'allocataire CAF ou d'un justificatif de quotient familial (actualisé 01/03/2017)

Une famille ne donnant ni l'autorisation d'utiliser le n° d'allocataire CAF ni de justificatif de QF sera facturé sur la base de la tranche la plus élevée.

Une inscription est validée lorsque le dossier est complet et le règlement effectué.

La priorité est donnée aux inscriptions prises au bureau de l'association ou directement sur le lieu des animations avec le/la directrice

Les inscriptions par mail/téléphone ou déposées dans la boîte aux lettres ne seront prises en compte qu'après validation du directeur/trice des Animations Loisirs. Ce dernier avertira par mail ou téléphone de l'inscription de l'enfant.

5-2 Les animations

L'équipe d'animation est consciente que ce type d'accueil pour cette tranche d'âge n'est pas (ou très peu) considéré comme un mode de garde. Les activités proposées doivent être capable de mobiliser le public. Les valeurs et les compétences que peuvent développer les différentes activités choisies (culturelles, sportives, de loisirs) devront être prises en compte. L'équipe apportera une attention particulière aux préparations et aux contenus des animations proposées.

L'articulation des activités de coopérations, d'oppositions, d'expressions, la découverte et la participation à divers événements ou manifestations devront permettre d'atteindre les objectifs fixés.

- Stages théâtre, musique, danse, art plastique, sportif
- Sorties cinéma, spectacle culturel et sportif
- Activités en milieu physique naturel ou aménagé
- Séjour et séjour court (Camp ou bivouac) à dominante sportive ou culturelle

La tranche d'âge étendue implique la mise en place d'animations spécifiques prenant en compte aussi bien l'âge des participants, les rythmes du temps de l'enfant que les capacités physique et affectives des jeunes.

5-3 Organisation de la journée

Un service de garderie est proposé aux familles. Il fonctionne de 7h30 à 9h et de 17h30 à 18h30 pour un coût de 0.40€ par $\frac{1}{4}$ d'heure. L'accès à ce service est conditionné par une inscription préalable (fiche d'inscription).

Une journée dite traditionnelles se déroule de la façon suivante :

- ⇒ 9h/10h - Accueil du public
- ⇒ 10h15/11h45 - Séance d'animation
- ⇒ 12h/13h30 - Repas (pique-nique à la charge des familles)
- ⇒ 13h30/14h - Temps libre

- ⇒ 14h/15h30 - Séance d'animation
- ⇒ 15h30/15h45 - Pause
- ⇒ 15h45/17h - Séance d'animation
- ⇒ 17h Fin de la journée
- ⇒ 17h30/18h30 - Garderie

Cette organisation peut-être modifiée en fonction des activités ou sorties prévues, des animations et projets mis en place.

En dehors de périodes de vacances, le dispositif Animations loisirs 10/14 ans peut proposer des actions, cycles d'animations et projet spécifiques. Dans ce cas, une information ainsi qu'une fiche d'inscription est mise à disposition des familles et spécifie le lieu, la/les dates, la durée et le tarif de/des animations. Généralement, ce type d'action est proposé le mercredi ou occasionnellement le week-end

5-4 Repas

Le repas peut être pris en commun, des micro-ondes sont à disposition des enfants souhaitant déjeuner sur place. Il est possible également que dans le cadre de projets et/ou d'activités spécifiques, le repas soit à la charge de l'organisateur (confection du repas par les jeunes, repas à l'extérieur chez un prestataire).

Les tables ou groupes sont constitués librement et par affinités. Chaque table doit veiller au bon déroulement du repas, hygiène, propreté, rangement. Les animateurs veillent à ce que ce temps demeure un moment convivial et d'échange.

5-6 Le temps libre 13h30/14h

Ce temps doit permettre aux jeunes de se reposer, de digérer, de discuter et d'échanger entre eux et/ou avec les animateurs. Les activités (petits jeux, jeux de société) sont organisées par les jeunes.