



## PROJET PÉDAGOGIQUE

Mis à jour  
Juillet 2019

**PÔLE ENFANCE JEUNESSE**

24 rue de Gaël - 35750 IFFENDIC Tél. 02.99.09.71.25

[diranimation@iffendic.com](mailto:diranimation@iffendic.com) - [www.iffendic.com](http://www.iffendic.com)

# SOMMAIRE

## GÉNÉRALITE

- PRÉSENTATION DE L'ORGANISATEUR.....	p.03
- RAPPEL DES OBJECTIFS ÉDUCATIFS.....	p.03
- PRÉSENTATION DE L'ACCUEIL DE LOISIRS.....	p.05
- PÉRIODE ET FONCTIONNEMENT.....	p.05
- FRÉQUENTATION.....	p.05
- COMMUNICATION.....	p.05
- CONFIGURATION DES LOCAUX ET ESPACES EXTÉRIEURS.....	p.06
- COMPOSITION DE L'ÉQUIPE.....	p.08

## PROJET

- ANALYSE.....	p.09
- OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES.....	p.09
- PROJETS D'ANIMATIONS.....	p.10

## JOURNÉE TYPE

- DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE TYPE.....	p.12
---------------------------------------	------

## RÔLE DE CHACUN

- LE DIRECTEUR.....	p.20
- L'ANIMATEUR.....	p.20
- L'AGENT DE SERVICE.....	p.21
- L'ASSISTANT SANITAIRE.....	p.22

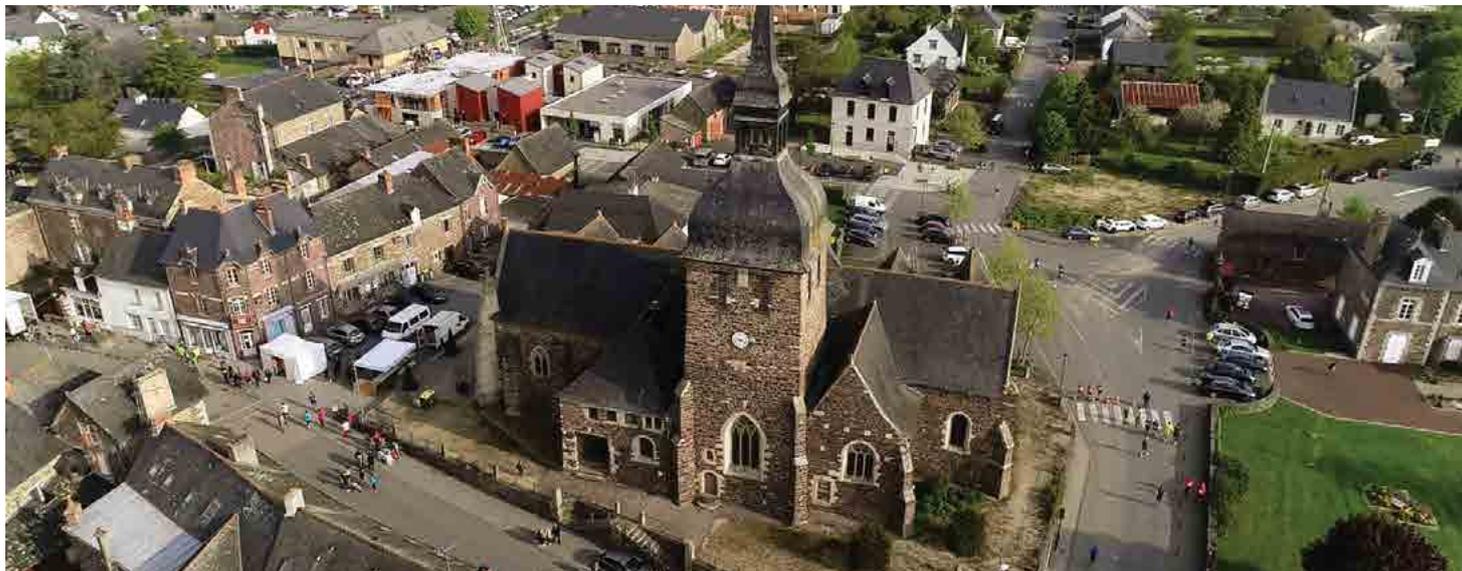
## ÉVALUATION

- DU STAGIAIRE.....	p.22
- DU PROJET PÉDAGOGIQUE.....	p.25

## ANNEXES

# GÉNÉRALITÉ

## PRÉSENTATION DE L'ORGANISATEUR



Iffendic est membre de Montfort Communauté composée de 8 communes :

Montfort-sur-Meu, Bédée, Breteil, Talensac, La Nouaye, Saint-Gonlay, Pleumeleuc et Iffendic soit une population d'environ 24 847 habitants. De nombreux projets sont portés par la communauté de communes en termes de développement économique, d'aménagement du territoire, de tourisme, de culture, de petite enfance et du sport.



### CHIFFES CLEFS IFFENDIC



Situé à 40 km à l'ouest de Rennes (Ille-et-Vilaine).



4546 habitants en 2018



7366 hectares  
60.5 ha/km<sup>2</sup>

### ► STATUT

Iffendic est collectivité territoriale. Les collectivités territoriales sont des personnes morales de droit public distinctes de l'État et bénéficient à ce titre d'une autonomie juridique et patrimoniale.

### ► VOCATION PRINCIPALE :

- Offrir un service de garde de qualité aux familles
- Favoriser l'accès aux vacances et aux loisirs
- Favoriser le développement local en contribuant à l'attractivité du territoire
- Promouvoir certaines activités (pratiques culturelles, activités scientifiques et techniques...)
- Proposer une intervention éducative complémentaire à l'école en proposant des services éducatifs (ALSH, espace jeunes, périscolaire et les temps d'activités périscolaires) de qualité et variés
- Proposer des services adaptés aux enfants et aux adolescents

# RAPPEL DES OBJECTIFS ÉDUCATIFS

## I. Amener l'enfant, l'adolescent à découvrir des activités, des pratiques culturelles variées qui lui permettent de vivre un véritable temps de loisirs.

### ► Offrir à tous les enfants un espace éducatif, récréatif, sécurisant et de qualité

- Favoriser l'organisation familiale et leur implication dans la vie des structures
- Offrir un équilibre entre les différentes activités proposées (sportives, manuelles, ludiques, artistiques, sorties) afin que l'enfant s'amuse et se détende.
- Garantir la sécurité matérielle, physique et morale de l'enfant

## II. Sensibiliser à la tolérance, au respect mutuel, à la solidarité et à une mixité positive

### ► Contribuer à l'épanouissement et au bien-être de l'enfant

- Favoriser les activités culturelles en profitant des infrastructures existantes, découvertes des lieux et des ressources d'Iffendic ainsi que des communes environnantes.
- Développer la confiance et l'estime de soi ainsi que le respect des autres
- Respecter les rythmes de l'enfant (temps d'activités, temps calmes, temps libres, temps de repos...)
- Permettre aux enfants de découvrir et de pratiquer des activités répondant à leurs besoins.

## III. Favoriser le développement de l'autonomie, dans le respect des besoins et des caractéristiques humaines

### ► Favoriser la sociabilisation et l'autonomie de l'enfant

- Permettre à l'enfant de s'exprimer, de communiquer et de partager
- Développer le vivre-ensemble et l'apprentissage des règles de vie en collectivité
- Rendre les enfants acteurs de leurs loisirs
- Favoriser l'acquisition d'une plus grande autonomie
- Permettre à l'enfant de découvrir d'autres cultures et d'autres pays
- Développer l'ouverture d'esprit et l'esprit critique

#### **IV. Permettre aux enfants et aux jeunes de développer leur esprit critique et de faire des choix réfléchis**

##### **► Sensibiliser l'enfant à la citoyenneté et aux comportements responsables**

- Sensibiliser l'enfant au développement durable par le biais d'activités en rapport avec l'environnement tout en lui permettant d'adopter des gestes et une posture éducative et citoyenne.
- Apprendre à respecter son environnement et le bien commun.
- Favoriser la connaissance, le respect et l'application de la loi et des valeurs républicaines.

#### **V. Favoriser la qualité du service rendu en fidélisant les équipes d'encadrement (professionnalisation, formation continue, contribution à la politique éducative...)**

##### **► Avoir un comportement adapté permettant à l'enfant de se développer**

- Donner des repères à l'enfant autour de la sécurité routière (apprentissage des risques piétonniers lors des déplacements), autour de l'alimentation (apprentissage gustative, des repas équilibrés), autour de la santé et de l'hygiène...
- Être en tant qu'agent, un repère et un référent pour l'enfant, faire preuve d'un comportement exemplaire pour le public accueilli (attitude, expression verbale et gestuelle...)
- Respecter les principes laïques et faire preuve du principe de neutralité à l'égard des enfants, des familles et de ses collègues (égalité de traitement, de faveur à destination de tous les enfants)
- Développer la co-éducation en favorisant des rencontres avec les adultes qui participent à l'éducation des enfants (parents, enseignants, intervenants, agents)
- Impliquer les parents dans les projets d'animation et proposer des animations familiales



# PRÉSENTATION DE L'ACCUEIL DE LOISIRS

## TY ESPIÈGLES, ALSH ET TY PASS

L'Accueil de Loisirs est communal, il accueille les enfants de 3 ans révolus ou à partir de la Toute Petite Section (scolarisé). L'inscription des plus petits n'est possible que si l'enfant est propre. Il se situe dans le bâtiment appelé «Ty Espiègles» au 24 rue de Gaël à Iffendic.

Ty pass a pour but de proposer un programme d'animations pour les enfants du CM1-CM2 avec un animateur qui leur est spécialement dédié, afin de répondre le mieux possible à leurs besoins. Ils auront la possibilité d'avoir accès à certaines activités qui sont proposées à la fois à l'ALSH et à l'espace jeunes. Un planning de Ty pass sera disponible sur le portail famille et les inscriptions se feront de la même manière que pour l'ALSH ou l'espace jeunes. Le cadre règlementaire identique à de l'ALSH afin d'apporter un cadre sécurisant pour les familles.



## PÉRIODE ET FONCTIONNEMENT

### L'ALSH fonctionne :

- ▶ **Tous les mercredis** pendant la période scolaire, de 13h30 à 19h00.
- ▶ **Pendant les petites vacances** (automne, hiver, printemps et fin d'année) de 7h30 à 19h00  
Fermeture la 2<sup>nd</sup> semaine du nouvel de l'an
- ▶ **Pendant les grandes vacances** (juillet et août) de 7h30 à 19h00 :



Les repas sont assurés au restaurant municipal.

Un seuil de 12 enfants est nécessaire pour assurer un accueil. Les accueils peuvent être faits en journée ou ½ journées, avec ou sans repas, sur les petites vacances.

Pour les grandes vacances, Il est uniquement proposé en journée avec ou sans repas, afin de permettre une mise en place cohérente du projet d'animation.

# FRÉQUENTATION

## FRÉQUENTATION

La fréquentation moyenne est

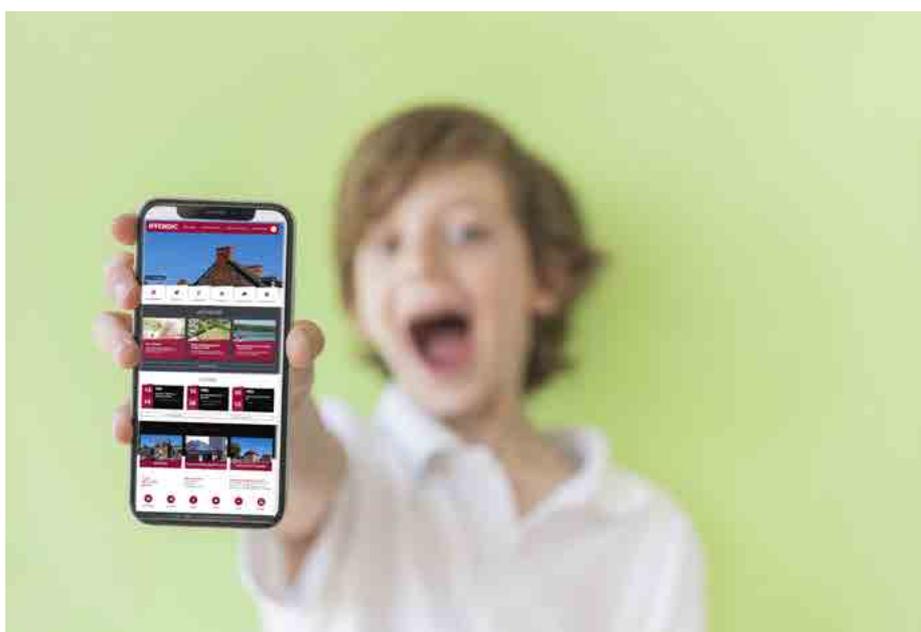
- d'environ 55 enfants/jour avec un minimum
- de 12 enfants/jour et un maximum de 79 enfants/jour.

**50%** des enfants ont – de 6 ans,  
**45 %** ont entre 6 et 9 ans et **5 %** + de 9 ans.



# COMMUNICATION

Avant chacune des périodes de vacances : un affichage dans les écoles et une information sur le site de la commune [www.iffendic.com](http://www.iffendic.com) et/ou sur le portail famille [iffendic.portail-familles.net](http://iffendic.portail-familles.net) informent du thème, des dates d'ouverture et de fermeture des inscriptions, des sorties... Le présent projet pédagogique ainsi que le règlement intérieur y sont également consultables.



# CONFIGURATION DES LOCAUX ET ESPACES EXTÉRIEURS

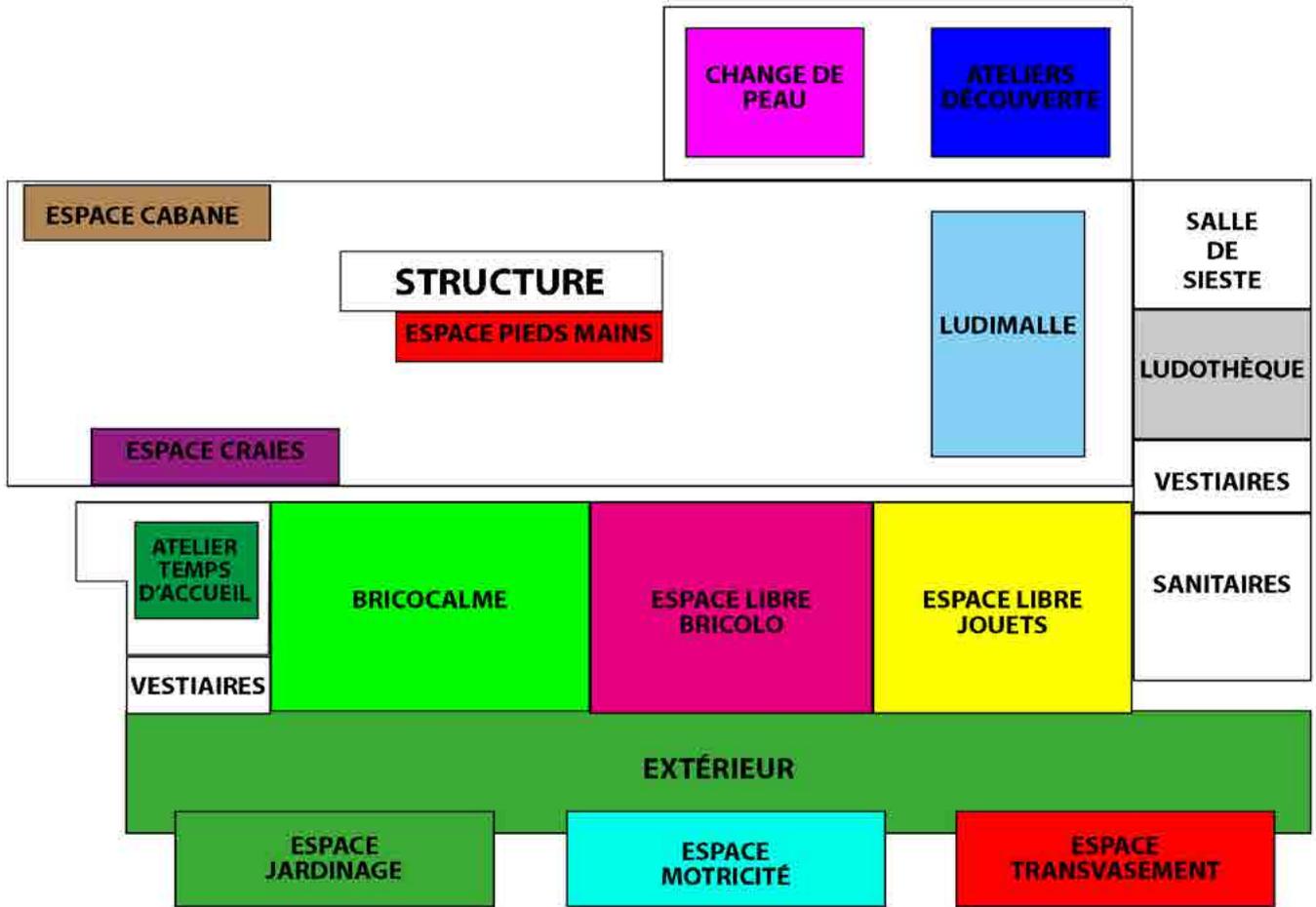


## CONFIGURATION DE L'ACCUEIL DE LOISIRS SANS HÉBERGEMENT SITUÉ 24 RUE DE GAËL

-  **ATELIERS TEMPS D'ACCUEIL**
-  **CHANGE DE PEAU**  
Pour se déguiser
-  **ATELIERS DÉCOUVERTES**  
et espace bricolage
-  **ESPACE CABANE**  
Matériels pour cabane
-  **ESPACE CRAIES**
-  **ESPACE PIEDS MAINS**
-  **LUDIMALLE**  
Matériels divers
-  **LUDOTHÈQUE**  
Jeux de société
-  **BRICOCALME**  
Bricolage calme et espace lecture
-  **ESPACE LIBRE BRICOLO**  
Bricolage, modelage, peinture, col
-  **ESPACE LIBRE JOUET**  
Imitation, construction
-  **ESPACE JARDINAGE**
-  **ESPACE MOTRICITÉ**
-  **ESPACE TRANSVASEMENT**



lage



## LES BATIMENTS PUBLICS MIS À DISPOSITION PAR LA COLLECTIVITÉ



**Médiathèque**  
1 Place des Marronniers  
**35750 IFFENDIC**  
Tél : 02 99 09 76 75



**Salle des sports**  
Rue du stade  
**35750 IFFENDIC**  
Tél : 02 99 09 70 16



**Terrain de BICROSS**  
Rue du Stade  
**35750 IFFENDIC**



**Terrains de football**  
Rue du stade  
**35750 IFFENDIC**



**1 - LE REZ DE CHAUSÉE**

**SALLE DES FÊTES**  
Boulevard St Michel  
**35750 IFFENDIC**  
Tél : 02 99 09 70 16



**2 - LE SOUS-SOL**



**École Fée Viviane**  
1 Avenue Fée Viviane  
**35750 IFFENDIC**  
Tél : 02 99 09 71 23

**Espace Jeunes**  
Rue du stade  
**35750 IFFENDIC**  
Tél : 02 99 09 79 63



**CENTRE CULTUREL**  
Boulevard de la Trinité  
**35750 IFFENDIC**

**CITY STADE**  
Rue du Colisée  
**35750 IFFENDIC**



**AIRE DE STREET  
WORKOUT**  
Rue du stade  
**35750 IFFENDIC**

**BMX PARK**  
Rue du stade  
**35750 IFFENDIC**



## COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Les animateurs sont diplômés (ou en formation) du BAFA. Nous appliquons les taux d'encadrement 1 animateur pour 8 enfants de moins de 6 ans et 1 animateur pour 12 enfants de + de 6 ans. Cependant, certaines animations peuvent nécessiter un taux d'encadrement différent. (ex sortie aquatique). Il sera tenu compte, dans la mesure du possible, d'adapter le taux d'encadrement afin de favoriser la qualité des animations.

# PROJET

## ANALYSE

*Les vacances, c'est le temps de ralentir le rythme, de profiter un peu plus de la vie, de refaire le plein d'énergie. Les vacances sont essentielles pour tous et permettent la découverte.*

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

### POUR L'ALSH

#### 1. Favoriser l'autonomie et le libre choix des enfants

- ▶ Des ateliers de créations libres
- ▶ En laissant l'enfant choisir ce qu'il souhaite faire

Premièrement, il faut comprendre que tous les enfants ont des activités spontanées. Ils n'ont pas besoin d'adultes pour jouer seuls ou entre eux.



Ils s'adonnent spontanément à des activités qui leur plaisent sur le moment. L'équipe d'animation proposera d'étendre ces temps libres à l'ensemble de la journée d'ALSH, les enfants choisiront à tout instant à quelle activité ils veulent s'adonner. Il s'agit de parier sur la force de découverte. Motivés par la curiosité, le désir, l'envie, l'équipe pédagogique laissera les enfants s'emparer du milieu. L'idée, c'est que l'activité spontanée ne soit pas reléguée au simple rang de « défouloir » et de « temps de pause pour animateurs ».

#### 2. Permettre la découverte et l'initiation

- ▶ En utilisant les compétences des animateurs
  - ▶ En faisant appel à des intervenants extérieurs
  - ▶ En proposant des ateliers variés (sportifs, créatifs, d'expression...)
- Il s'agira d'initier les enfants à de nouvelles activités, en ayant préparé en amont ces interventions. Les animateurs devront être curieux et imaginatifs.

#### 3. Donner à l'enfant la possibilité de « ralentir le rythme »

En proposant et en aménageant des temps calmes et de repos afin de :

- ▶ Donner la possibilité aux enfants de faire la sieste en dédiant une salle à cette fonction.
- ▶ Laisser l'enfant se réveiller en fonction de ses besoins du jour.
- ▶ Permettre aux familles d'avoir un suivi sur le sommeil de leurs enfants.
- ▶ Prévoir des espaces de temps autogérés, des activités libres.
- ▶ Aménager l'espace pour que chacun puisse se retrouver au calme, s'isoler au moment où il en ressent le besoin.
- ▶ Mettre en place des temps calmes et de relaxations.

## POUR TY PASS

### 1. Adapter un fonctionnement permettant l'autonomie et la participation des enfants

- ▶ En diversifiant les accès aux loisirs et en proposant des activités/sorties culturelles, sportives, manuelles, créatives...
- ▶ En les laissant s'investir et gérer leurs temps de vie quotidienne (repas, goûter...)
- ▶ En permettant aux enfants de faire leur choix sur les activités
- ▶ En leur dédiant un lieu qu'ils puissent s'approprier

### 2. Permettre aux enfants d'exprimer ses choix

- ▶ En sondant les envies et coconstruisant les activités/sorties avec les jeunes.
- ▶ En accompagnant les enfants qui veulent proposer leur activité ou leur projet à le réaliser et ainsi les initier à la démarche de projet
- ▶ En mettant en place des temps d'échanges où l'enfant peut exprimer ses envies



## PROJETS D'ANIMATIONS

### LES ATELIERS LIBRES

Ces ateliers se distinguent des ateliers dirigés de par leur fonctionnement régulier, les lieux repérés et les encadrants attitrés.

Ce sont les enfants qui naviguent de leur plein gré entre ces ateliers, papillonnant et changeant tous les jours d'ateliers ou s'installant dans la durée pour une activité longue.

L'animateur oscille entre l'accompagnement du projet pour certains, la proposition de techniques nouvelles pour d'autres, et l'encadrement des apprentissages pour le restant...

Dans un tel contexte, l'attention des adultes doit se focaliser sur les enfants puisque ce nouveau concept peut dérouter les enfants. L'animateur doit être porteur de nouveauté, de découverte en ouvrant des portes sur des univers jusque-là insoupçonnés, parfois étrangers à l'enfant voire rebutants.

Peut-être faut-il même les stimuler, se montrer insistant de temps à autre.

Ainsi, on ne prépare plus un planning d'animations, on se concentre plutôt sur l'aménagement d'un environnement qui permettra aux enfants de vaquer à leurs occupations.

Il va donc falloir que ce fonctionnement ait un réel intérêt pédagogique, aménager des zones d'activités attractives et variées.

L'espace et le matériel disponibles sont donc déterminants, mais il faut prendre conscience qu'il n'est pas nécessaire d'avoir de gros moyens pour avoir quelque chose de fonctionnel.

Tout repose sur la liberté de choix des enfants. À tout moment de la journée, ils peuvent décider de changer d'activité et ne sont pas obligés de suivre un programme planifié par les animateurs et qui serait identique pour chaque groupe d'enfants.

Ils gagnent ainsi en autonomie et subissent moins de contraintes.

Les zones d'activités doivent être aménagées de façon à donner envie.

Un espace pauvre en décorations, mal agencé, difficilement identifiable sera peu investi par les enfants et risque d'être laissé à l'abandon. Au contraire, un espace accueillant et intrigant, offrant beaucoup de possibilités, pourra attirer la curiosité des enfants. Ils viendront y découvrir de nouvelles façons de jouer.

Dégagés de leurs obligations de « séances d'activité », les animateurs d'ateliers libres sont davantage disponibles, à n'importe quel moment de la journée. Ils répondent aux sollicitations des enfants ou bien, lorsqu'ils ne sont pas sollicités, vont au-devant d'eux pour jouer, discuter, conseiller, proposer, suggérer. Ils sont également garants de la sécurité affective et physique de chacun. Cela passe par la gestion de conflits, les soins, ils fixent également des limites pour éviter les comportements dangereux.

L'animateur doit chercher à enrichir les activités choisies par les enfants.

Par sa démarche, il va permettre à son public de s'approprier de nouvelles connaissances et compétences.

On rejoint donc ici la démarche traditionnelle, sauf que l'on part d'une envie spontanée de l'enfant et non plus d'une transmission choisie à la base par l'animateur.

Les projets d'enfants prennent tout leur sens dans ce type de fonctionnement et lorsqu'une idée de projet émane, l'animateur doit accompagner les enfants concernés pour faire aboutir ce projet, dans la mesure du possible.

L'enfant, l'animateur, le milieu : c'est au cœur de ce triangle que naissent les activités. L'espace sera aménagé de façon à faciliter la libre circulation des enfants sur les différents ateliers. Chaque atelier sera accessible en autonomie, affichage, matériel, consignes de rangement... Tantôt c'est l'un, tantôt c'est l'autre qui est l'élément déclencheur.

Le projet de l'ALSH s'appuie sur ces 3 pôles afin de proposer une richesse de situations porteuses d'activités.



## **LES ATELIERS DE DÉCOUVERTE**

En s'appuyant sur les compétences, les savoir-faire des animateurs, des ateliers de « découverte » seront proposés aux enfants chaque matin et après-midi.

Les enfants auront alors le choix de participer ou non en s'inscrivant le matin et en début d'après-midi. Le but de ces ateliers est d'offrir la possibilité aux enfants de s'initier à de nouvelles pratiques ou de répondre à leurs envies du moment.

Ces ateliers découvertes seront conçus afin de pouvoir être suivi en fonction des envies des enfants. Il n'existe donc pas de progression proprement dite mais cette possibilité pourra être mise en place si un groupe d'enfants régulier suit l'atelier.

Les animateurs mettront en place des ateliers pouvant répondre aux besoins des GS jusqu'au Ty pass.

Les ateliers découvertes se verront attribuer un lieu adapté (salle des sports, salle de spectacle, cuisine...)

# JOURNÉE TYPE

## DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE TYPE

7h30-9h30	Accueil des enfants et des familles. Accompagner les enfants dans la séparation avec leurs parents. Organiser les accès aux ateliers libres dans les salles.
8h00-9h00	Possibilité pour les enfants d'aller sur la cour si le temps le permet et quand l'animateur de cour s'y trouve.
9h45	Regroupement des GS à Ty pass Chants, histoires, petits jeux, sensibilisation et explication programme de la journée. Répartition des enfants pour les ateliers Vérification des présences PS-MS
10h00	Début des ateliers découvertes ou poursuite des ateliers libres
12h00-12h15	Rangement des activités et des salles puis passage aux toilettes puis cantine.
12h15- 13h10	Déroulement repas.
13h10-13h15	Départ des enfants pour la sieste. Et/ou Chants en cantine avec les autres
13h15	Départ sur le préau pédagogique ou sur la cour de l'ALSH pour un temps libre et/ou temps calme.
14h30	Regroupement au centre. Réunir les enfants et inscription programme de l'après-midi.
14h45	Déroulement des ateliers
16h15	Rangements- passage aux toilettes et installation pour le goûter
16h30-17h00	Goûter
17h00-19h00	Les enfants vont sur la cour ou jardin si le temps le permet (avec animateurs bien sûr) Surveiller et accompagner les enfants et les parents pour le départ.

### L'ARRIVÉE ÉCHELONNÉE (7H30-9H30)

Chaque enfant aura la possibilité d'arriver entre 7h30 et 10h par l'accueil.

Les animateurs guideront les enfants vers les salles et canaliseront leurs énergies.

Chacun devra veiller à la sécurité.

Les enfants et les parents auront la possibilité de s'informer du programme de la journée.

L'animateur veillera également à faire signer la feuille de présence par les parents, s'assurera que les enfants apportent les affaires demandées pour la journée et devra se montrer disponible et à l'écoute des parents.

Un tableau regroupant les propositions des ateliers découvertes permettra aux enfants et aux parents de s'informer sur les propositions de la journée ou de la semaine.

## ATELIERS LIBRES (TOUT AU LONG DE LA JOURNÉE)

Ils doivent être clairement délimités dans l'ALSH et bien investis par les enfants afin de morceler le grand groupe en autant de petits groupes où les relations entre enfants peuvent être à la mesure de leurs possibilités de sociabilisation.

Chacun trouvera dans le petit groupe, la possibilité d'établir des relations affectives et de se familiariser au fonctionnement du centre.

À partir de 9h, l'équipe est au complet et devra être opérationnelle sur l'accueil des enfants  
(cf p.06 configuration de l'Accueil de loisirs)



► La 1ère salle (verte) sera dédiée au bricolage calme (mandalas, scoubidous, bracelets...)

Elle devra permettre la détente avec des banquettes et des livres à disposition.

Les lieux d'activités et de détente ainsi agencés permettront à l'enfant d'y accéder de façon autonome, d'être ainsi libre du choix de son activité et à l'écoute de ses besoins.

► La 2ème salle (rose) sera réservée au bricolage (peinture, colle, découpage...)

► La 3ème salle (jaune) sera consacrée aux jouets d'imitation (dinettes, voitures, animaux...) et construction (legos, dominos, trains, magnets...)

Les animateurs devront être particulièrement vigilants et surveiller attentivement l'utilisation du matériel, circuler dans les salles et faire le suivi du rangement auprès de chaque enfant.

Afin de permettre aux enfants d'être autonome, un affichage clair sera mis en place dans chacune des salles avec un repère couleur correspondant à la couleur de la salle. Cette méthode devra permettre aux plus grands nombres (adultes et enfants) de remettre les différents ateliers à l'identique.

## LA COUR (TOUT AU LONG DE LA JOURNÉE)

Il est constaté que les temps de récréation ont un volume sonore important, il y a beaucoup de cris, parfois même des conflits.

Le ballon (de football souvent) occupe l'espace, laissant peu de possibilité aux autres enfants de créer des jeux collectifs.

L'espace extérieur dédié à l'ALSH permet d'y développer des ateliers libres.

Ces ateliers permettront de canaliser le grand groupe, d'améliorer la qualité sonore et de permettre aux enfants de jouer, de construire, de s'organiser et assembler davantage « ensemble ».

Sous le préau, une malle déguisements sera à disposition des enfants.

Cet espace « change de peau » pourra être enrichi avec du maquillage, des miroirs et des fiches de jeux de mimes.

La rambarde de sécurité a été conçue de façon à laisser libre cours aux petits créatifs.

Les plaques de cette rampe seront dédiées aux dessins à la craie.

Des lavettes sont à prévoir. Près du bac à sable, un espace pieds, mains, consacré à la motricité sera mis en place.

Dans le coin de la cour, les animateurs laisseront à disposition des enfants, de grands tissus, des pneus et des cartons.

Cet espace cabane permettra aux enfants de créer, d'inventer et de construire en toute liberté.

Une Ludimalle sera mise à disposition (claviers d'ordinateur, vieux téléphones, cuillères en bois, poêles casseroles, morceaux de tissus, cônes de chantier, tuyaux souples, valises, sacs, rehausseurs, volants de voiture...)

Cette façon de penser « l'extérieur » devrait permettre aux enfants de s'approprier de nouveaux espaces, de développer leur imaginaire et leur créativité.

Quant aux animateurs, ils pourront être davantage dans l'observation des situations de jeu et adopter une surveillance en mouvement.

## LE DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS DÉCOUVERTE (10H00-12H00)

Les ateliers se définissent selon le désir des enfants, la programmation des animateurs mais également par les observations et les constats du terrain.

La manière de proposer les animations doit être dynamique, originale et éveiller la curiosité des enfants.

Les ateliers de découverte auront été préparés à l'avance lors des réunions de préparation.

Il est important pour l'animateur de retenir les réactions des enfants durant le déroulement de l'atelier.

Cela permet de compléter le bilan de son action.

Il est important que les enfants trouvent du plaisir dans les ateliers, qui leurs apportent la possibilité de se révéler, de se détendre et de s'épanouir.

Les animateurs valoriseront ces ateliers et porteront attention dans la manière de les mener.

Une fiche de réflexion est intégrée au projet afin de pouvoir accompagner l'animateur dans ses démarches.

Cette fiche aura été transmise comme support lors des réunions de préparation afin que chacun puisse réfléchir efficacement à son intervention. L'animateur est tenu de veiller à la sécurité physique et affective du groupe dont il a la charge. Il s'assurera du rangement correct de son atelier, des locaux et du matériel utilisé. Il valorisera chaque atelier à la fin de la séance (Exposition des réalisations, petit discours de félicitation après un jeu...)

## BILAN PETIT GROUPE

Les bilans sont importants afin de :

- D'initier l'enfant à prendre la parole et à donner son avis
- D'évaluer l'animation proposée et ainsi faire progresser la façon de mener les animations. Il ne s'agit en aucun cas d'une critique de l'animation menée mais plutôt une manière de la faire progresser. Les bilans doivent être tout aussi ludiques que l'animation.

Il est important que l'animateur note tout ce qui est dit pour que les journées soit réadapter selon les remarques, les besoins et envies.

## L'HYGIÈNE

Avant le repas, au moment du lavage des mains, les animateurs seront présents afin d'aider les enfants et leur expliquer l'importance de ce passage.

Ce temps aura lieu plusieurs fois par jours :

- Après les activités
- Avant et après les repas
- En fonction également des besoins de chacun.

Les animateurs veilleront également à ce que les passages aux toilettes se fassent avant les repas afin d'éviter les va-et-vient des enfants à table. Bien sûr, chaque enfant sera informé de cette règle.



## LE REPAS (12H15)

**12h00** : Rangement des salles. Les enfants passent aux toilettes.

**12h15** : Chaque animateur accompagne son groupe au restaurant municipal.

Les objectifs du repas :

- Manger seul et correctement
- Respecter de la nourriture
- Partager équitablement
- Encourager à goûter à tout pour émettre un avis

C'est un moment d'aide pour que l'enfant devienne autonome. Il se sert seul à boire, essaye de couper sa viande, émettre son propre avis.

La règle est : « Goûte de tout et dis-nous si tu en veux ». Pour faire goûter, il faut privilégier de toutes petites quantités afin d'encourager l'enfant et éviter le gaspillage.



**13h15** : C'est la fin du repas.

Le repas se clôture par un temps calme de chanson ou autres... pendant que les autres, qui doivent partir à la sieste passent aux toilettes.

## LA SIESTE (13H15)

L'équipe fera en sorte que chaque enfant puisse garder son lit durant le séjour pour faciliter ses repères. L'animateur devra également veiller au confort des enfants (retirer leurs vêtements, coussins, draps, couverture). Quand les enfants se réveilleront (à leurs rythmes) ils seront accueillis par l'animateur qui accompagnera chacun d'eux pour s'habiller et déposer leurs affaires dans leurs sacs.

Il est important d'amener l'enfant aux toilettes avant qu'il choisisse ses ateliers libres.

L'animateur notera sur la feuille de sieste, le temps de repos de chaque enfant et tous autres messages importants à transmettre à la famille et au reste de l'équipe.

## TEMPS CALME/ JEUX LIBRES (13H15-14H00)

À partir de 13h15, les enfants qui ne font pas à la sieste, pourront choisir entre « un temps calme » ou des jeux libres sous le préau pédagogique ou la cour si le temps le permet, et/ou dans une des salles de l'accueil de loisirs.

Pour bien réussir l'après-midi et respecter le rythme de chaque enfant, il faut proposer plusieurs solutions aux enfants ; en effet, beaucoup de paramètres sont à prendre en compte dans l'équilibre d'une journée et nous ne connaissons pas toujours le passif de l'enfant..

**Temps calme** : il permet aux enfants de se détendre et de reprendre les activités de l'après-midi dans de bonnes conditions.

Ce temps calme peut se traduire par de la lecture ou de l'écoute de la musique calme.

L'animateur devra faire en sorte que chaque enfant puisse s'allonger et s'endormir s'il le souhaite.

Si des enfants ont du mal à respecter ce temps calme, l'animateur devra trouver un compromis et le soumettre à l'équipe et aux enfants.

## **REGROUPEMENT GS À TY PASS (14H00)**

Les enfants de GS à Ty pass et les animateurs du temps calme, du temps libre, se retrouvent en grand groupe, dans la cour si le temps le permet ou dans un lieu qu'ils auront défini ensemble.

L'équipe proposera aux enfants le programme de l'après-midi, qui pourra évoluer en fonction de leurs envies, de leurs propositions et de leurs remarques. C'est ainsi que les enfants pourront s'épanouir.

## **L'ATELIER DÉCOUVERTE DE L'APRÈS-MIDI (14H15-16H00)**

**(CF. L'ACTIVITÉ DU MATIN 9H30)**

### **GOÛTER (16H30)**

Le goûter peut être organisé de différentes manières, en fonction du contenu de la journée, du temps, de l'envie et du besoin des enfants.

N'oublions pas que ce temps reste une « animation » ...

Les animateurs doivent faire vivre ce moment :

- Par tranches d'âges
- En grand groupe
- En intérieur
- En extérieur



Le goûter constituera un moment de préparation au départ, un retour au calme.

Les animateurs permettront au groupe de commenter le vécu de la journée.

C'est souvent l'occasion pour les enfants d'établir un bilan.

## **FIN DE JOURNÉE (17H00-19H00) ET DÉPART ECHELONNÉE**

Chaque enfant aura la possibilité de partir entre 17h et 19h.

Le départ se fera par l'accueil.

- Pour les familles c'est le moment de faire le point sur la journée, s'informer sur le programme du lendemain et de signer la feuille de présence

- Pour les enfants : emporter leurs affaires et leurs réalisations et de participer à des animations leur demandant des efforts physiques et intellectuels pondérés afin de faciliter la transition de fin de journée

- Dans la salle : Permettre aux enfants d'accéder aux jeux de sociétés, à la pâte à modeler, aux jeux d'imitations et aux jeux de construction.

Mais être vigilant et responsabiliser chaque enfant sur le rangement de ce qu'il a utilisé.

# RÔLE DE CHACUN

## LE DIRECTEUR

- Il doit défendre son idéologie auprès de l'organisateur, des animateurs et des familles.
- Il est garant de la sécurité physique et affective des enfants et de l'équipe.
- Il est le garant de la mise en œuvre du projet pédagogique. Il doit faire en sorte que son équipe soit cohérente et dynamique et respecte le projet pédagogique.
- Il doit être disponible et à l'écoute des animateurs, des enfants, des familles et du personnel de service en organisant des réunions, des interventions.
- Il gère les relations avec les différents partenaires (prestataires de service, partenaires, municipalité, etc...) permettant ainsi la réalisation du projet pédagogique.
- Il gère son budget, l'administratif et l'équipe d'encadrement.
- Il a un regard sur les journées d'animation.
- Il a un rôle de formation des animateurs, de suivi et de validation des stagiaires.
- Il détermine les points négociables et non négociables relatifs au bon fonctionnement du centre

## L'ANIMATEUR

Chaque animateur s'engage à mettre en place ce projet pédagogique établi lors des réunions de préparation.

### ► **Auprès des enfants :**

L'animateur est un exemple pour l'enfant, une référence.

Sa façon d'intervenir au sein du groupe est essentielle.

Il doit être compréhensible, clair et ordonné. La moindre confusion peut engendrer une incrédibilité auprès des enfants.

- Il est à l'écoute des enfants, de leurs besoins, de leurs envies, leurs attentes.
- Il doit instaurer un dialogue avec chaque enfant.
- Il doit respecter l'enfant en tant qu'individu et être tolérant.
- Il contribue à la réalisation du projet pédagogique dont il a eu connaissance
- Il veille au bon déroulement :
  1. Des activités (selon l'âge des enfants, ils les mènent jusqu'au bout, il explique les consignes de rangement du matériel...)
  2. des sorties (faire respecter les règles de sécurité, prévoir l'imprévu...)
  3. de la vie quotidienne (attentif à l'hygiène, correct dans sa tenue et dans ses propos...)
- Il doit être dynamique, faire preuve de curiosité pour élargir ses connaissances, être positif et motivé pour mener à bien ses activités.
- Il est garant de la sécurité physique et affective des enfants.
- Il est force de proposition et s'adapte quand une activité ne fonctionne pas.
- Il fait part à l'adjoint sanitaire des problèmes survenus au cours de la journée (même minimes).

### ► **Avec ses collègues :**

- Il doit être motivant pour l'équipe
- Il doit s'investir dans la vie du centre, participer aux réunions et accepter la critique.
- Il doit avoir les capacités de s'intégrer au sein de l'équipe
- Il doit être ponctuel
- Il doit respecter le personnel de service, l'autorité du directeur, ses collègues et les familles.



## ► Avec les parents :

L'animateur est le lien direct entre les enfants, les familles et l'accueil de loisirs ; c'est en premier lieu et à travers lui que l'image de la structure est perçue.

- Il discute avec les parents lorsqu'ils sont demandeurs sur la journée de leur enfant.
- Il sait répondre à des demandes d'organisation ou sait orienter vers les personnes concernées.
- Il est présent aux moments de l'accueil et du départ

L'animateur stagiaire sera suivi et aidé par la direction mais aussi parrainé par des animateurs plus expérimentés.

## L'AGENT DE SERVICE

Il est responsable de la conception et du service des repas (disposer le couvert, préparer des repas équilibrés, servir les repas).

Les animateurs aideront au premier service des plats avec le personnel de restauration.

Pour la redistribuer, c'est la personne responsable du service qui s'en chargera et devra jouer pleinement son rôle éducatif :

- Apprentissage à manger seul et correctement
- Respect de la nourriture
- Partage
- Apprendre à goûter de tout pour donner son avis
- Il a une relation ponctuelle avec l'équipe et les enfants.
- Il est responsable de l'entretien des locaux et de l'hygiène du centre.



## L'ASSISTANT SANITAIRE

Il fait le point sur la pharmacie et prépare sa liste de commande.

Organise le cahier d'infirmerie, prévoit le matériel pour les trousse de secours

(ainsi que la pharmacie du centre), présente une liste claire à son directeur.

Il sera vigilant sur les dossiers médicaux des enfants et des animateurs et veillera au Projet d'Accueil Individualisé (PAI)

- Il travaille en partenariat avec le directeur, il le seconde dans son action.
- Il est l'intermédiaire entre l'équipe d'animation et la direction en ce qui concerne le suivi sanitaire du centre.
- Il est responsable de l'infirmerie, du suivi sanitaire, des soins, des trousse à pharmacie.
- Il gère les traitements à administrer sous ordonnance médicale fournie par les parents.
- Il connaît les particularités médicales des enfants et en informe les animateurs.
- Il fait de la prévention et informe régulièrement tous les autres membres de l'équipe
- Il gère le cahier d'infirmerie.
- Il est le référent en matière de santé auprès des parents.

# ÉVALUATIONS

## DES STAGIAIRES

Des entretiens auront lieu, tout au long du stage, une écoute et une aide permanente est mise en place pour soutenir le stagiaire dans ses acquisitions. Il pourra s'appuyer sur les animateurs diplômés référents et sur la direction.

Des interventions du directeur sur le terrain pendant les activités ont régulièrement lieu afin d'accompagner et conseiller le stagiaire.

- La mesure régulière de l'avancée de chacun.
- La mesure des attentes et des acquis individuels et collectifs.
- La possibilité d'instaurer une relation privilégiée.
- La possibilité de réguler le fonctionnement.
- Déterminer les connaissances du stagiaire.
- Cerner ses lacunes.
- Cerner ses attentes.
- Préciser les critères d'évaluation, par exemple :
- Connaître les règles essentielles de sécurité et d'hygiène.
- Connaître les bases de la réglementation.
- Mener des activités adaptées aux enfants.
- Participer aux activités.
- Être actif en réunion.
- Travailler en équipe.

- ▶ Élaborer et évaluer un projet d'animation.
- ▶ Savoir solliciter de l'aide.
- ▶ Savoir respecter les autres.

- Mesurer l'évolution du stagiaire.
- Se référer aux critères énoncés en début de stage.
- S'entretenir régulièrement avec le stagiaire.

## DU PROJET PÉDAGOGIQUE

Le projet pédagogique auprès des familles

Un questionnaire sera distribué aux familles afin de connaître l'avis des parents et des enfants sur le concept des ateliers et le fonctionnement proposé à l'Accueil de Loisirs.

Notre volonté est de pouvoir associer les parents et les enfants à cette réflexion afin de :

- ▶ Mesurer le niveau d'information des parents
- ▶ Mesurer le degré de satisfaction des enfants et des parents
- ▶ Adapter au mieux le fonctionnement de l'accueil aux besoins des familles

Le projet sera évalué tout au long avec les enfants et les animateurs

## CONCLUSION

Ce projet pédagogique est l'aboutissement d'un travail sur plusieurs réunions d'équipe. Il permet d'évaluer nos démarches professionnelles, de les analyser, de fixer certains aspects importants dans notre pratique.

Pour participer véritablement au temps de loisirs des enfants tout en favorisant leur démarche d'autonomie et de sociabilisation, l'équipe d'animation propose, sous forme ludique, des situations variées et multiples.

Elle s'attache également à respecter les rythmes de vie des enfants.

Il sera utilisé comme base de travail d'équipe et présenté à chaque nouvel employé ou stagiaire et sera évalué chaque année.

Il peut être décliné en d'autres projets pédagogiques spécifiques, comme un thème pour une période etc...



# ANNEXE PROJET PEDAGOGIQUE ALSH

---

MERCREDIS APRES-MIDI

# Sommaire

## GENERALITE

- Période et fonctionnement.....p.02
  - Fréquentation
  - Communication
- Composition de l'équipe.....p.08

## PROJET MERCREDI APRES-MIDI

- Analyse.....p.03
- Objectifs pédagogiques.....p.03
- Projets l'animations.....p.05

## Après-midi type

- déroulement d'une après-midi type.....p.7

# Période et fonctionnement

## Ty espiègles, alsh et ty pass

L'Accueil de Loisirs est communal, il accueille les enfants de 3 ans révolus ou à partir de la Toute Petite Section (scolarisé). L'inscription des plus petits n'est possible que si l'enfant est propre. Il se situe dans le bâtiment appelé «Ty Espiègles» au 24 rue de Gaël à Iffendic.

Ty pass a pour but d'adapter un programme d'animations pour les enfants du CM1-CM2 avec un animateur qui leurs est spécialement dédié.

Le cadre règlementaire identique à celui de l'ALSH afin d'apporter un cadre sécurisant pour les familles.

## L'ALSH fonctionne :

- ▶ **Tous les mercredis** pendant la période scolaire, de 13h30 à 19h00.
- ▶ **Pendant les petites vacances** de 7h30 à 19h00 (automne, hiver, printemps et fin d'année (Fermeture la 2<sup>nd</sup> semaine)) Les accueils peuvent être faits en journée ou ½ journées, avec ou sans repas, sur les petites vacances
- ▶ **Pendant les grandes vacances** (juillet et août) de 7h30 à 19h00 : Pour les grandes vacances, accueil en journée avec ou sans repas, afin de permettre une mise en place cohérente du projet d'animation.

Les repas sont assurés par le restaurant municipal.

Un seuil minimum de 12 enfants est nécessaire pour assurer un accueil

## Fréquentation

La fréquentation moyenne est

- d'environ 55 enfants/jour avec un minimum de 12 enfants/jour et un maximum de 79 enfants/jour.

- **45%** des enfants ont – de 6 ans,
- **50 %** ont entre 6 et 9 ans et 5 % + de 9 ans.

## Communication

Avant chacune des périodes de vacances : un affichage dans les écoles et une information sur le site de la commune [www.iffendic.com](http://www.iffendic.com) et/ou sur le portail famille [iffendic.portail-familles.net](http://iffendic.portail-familles.net) informent du thème, des sorties, des dates d'ouverture et de fermeture des inscriptions, ...

Le présent projet pédagogique ainsi que le règlement intérieur y sont également consultables.

# Composition de l'équipe

Les animateurs sont diplômés (ou en formation) BAFA (Brevet d'aptitude aux fonctions d'animateur).

Les taux d'encadrement sont différents selon la période d'accueil :

## Accueil extrascolaire (Vacances scolaires)

1 animateur pour 8 enfants de moins de 6 ans et 1 animateur pour 12 enfants de + de 6 ans. Cependant, certaines animations peuvent nécessiter un taux d'encadrement différent. (ex sortie aquatique).

## Accueil périscolaire (Mercredis après-midi)

1 animateur pour 14 enfants de moins de 6 ans et 1 animateur pour 18 enfants de + de 6 ans

Il sera tenu compte, dans la mesure du possible, d'adapter le taux d'encadrement afin de favoriser la qualité des animations, des ateliers.

# PROJET

## ANALYSE

*Les mercredis après-midi sont essentiels dans le bien-être de l'enfant. Ils doivent permettre de ralentir le rythme, de profiter un peu plus des loisirs, de refaire le plein d'énergie.*

## Objectifs pédagogiques

### POUR L'ALSH

---

#### 1. Favoriser l'autonomie et le libre choix des enfants

- ▶ Des ateliers de créations libres
- ▶ En laissant l'enfant choisir ce qu'il souhaite faire

Premièrement, il faut comprendre que tous les enfants ont des activités spontanées. Ils n'ont pas besoin d'adultes pour jouer seuls ou entre eux.

Ils s'adonnent spontanément à des activités qui leur plaisent sur le moment.

L'équipe d'animation proposera d'étendre ces temps libres à l'ensemble de la journée d'ALSH, les enfants choisiront à tout instant à quelle activité ils veulent s'adonner.

Il s'agit de parier sur la force de découverte. Motivés par la curiosité, le désir, l'envie, l'équipe pédagogique laissera les enfants s'emparer du milieu.

L'idée, c'est que l'activité spontanée ne soit reléguée au simple rang de « défouloir » et de « temps de pause pour animateurs ».

## **2. Permettre la découverte et l'initiation**

- ▶ En utilisant les compétences des animateurs
- ▶ En faisant appel à des intervenants extérieurs
- ▶ En proposant des ateliers variés (sportifs, créatifs, d'expression...)

Il s'agira d'initier les enfants à de nouvelles activités, en ayant préparé en amont ces interventions. Les animateurs devront être curieux et imaginatifs.

## **3. Donner à l'enfant la possibilité de « ralentir le rythme »**

En proposant et en aménageant, des temps calmes et de repos afin de :

- ▶ Donner la possibilité aux enfants de faire la sieste en dédiant une salle à cette fonction.
- ▶ Laisser l'enfant se réveiller en fonction de ses besoins du jour.
- ▶ Permettre aux familles d'avoir un suivi sur le sommeil de leurs enfants.
- ▶ Prévoir des espaces de temps autogérés, des activités libres.
- ▶ Aménager l'espace pour que chacun puisse se retrouver au calme, s'isoler au moment où il en ressent le besoin.
- ▶ Mettre en place des temps calmes et de relaxations.

## **POUR TY PASS**

---

### **1. Adapter un fonctionnement permettant l'autonomie et la participation des enfants**

- ▶ En diversifiant les accès aux loisirs et en proposant des activités/sorties culturelles, sportives, manuelles, créatives...
- ▶ En les laissant s'investir et gérer leurs temps de vie quotidienne (repas, goûter...)
- ▶ En permettant aux enfants de faire leur choix sur les activités
- ▶ En leur dédiant un lieu qu'ils puissent s'approprier

### **2. Permettre aux enfants d'exprimer ses choix**

- ▶ En sondant les envies et Co construisant les activités/sorties avec les jeunes.
- ▶ En accompagnant les enfants qui veulent proposer leur activité ou leur projet à le réaliser et ainsi les initier à la démarche de projet
- ▶ En mettant en place des temps d'échanges où l'enfant peut exprimer ses envies

# PROJETS D'ANIMATION

## **Les ateliers libres :**

Ces ateliers se distinguent des ateliers dirigés de par leur fonctionnement régulier, les lieux repérés et les encadrants attitrés.

Ce sont les enfants qui naviguent de leur plein gré entre ces ateliers, papillonnant et changeant tous les jours d'ateliers ou s'installant dans la durée pour une activité longue.

L'animateur oscille entre l'accompagnement du projet pour certains, la proposition de techniques nouvelles pour d'autres, et l'encadrement des apprentissages techniques pour un autre...

Dans un tel contexte, l'attention des adultes doit se focaliser sur les enfants puisque ce nouveau concept peut dérouter les enfants. L'animateur doit être porteur de nouveauté, de découverte en ouvrant des portes sur des univers jusque-là insoupçonnés, parfois étrangers à l'enfant voire rebutants. Peut-être faut-il même les stimuler, se montrer insistant de temps à autre.

**Ainsi, nous ne préparons plus un planning d'animations, nous nous concentrons plutôt sur l'aménagement d'un environnement qui permettra aux enfants de vaquer à leurs occupations. Il faut donc, pour que ce fonctionnement ait un réel intérêt pédagogique, aménager des zones d'activités attractives et variées.**

L'espace et le matériel disponibles sont donc déterminants, mais il faut prendre conscience qu'il n'est pas nécessaire d'avoir de gros moyens pour avoir quelque chose de fonctionnel.

**Tout repose sur la liberté de choix des enfants. À tout moment de la journée, ils peuvent décider de changer d'activité et ne sont pas obligés de suivre un programme planifié par les animateurs et qui serait identique pour chaque groupe d'enfants.**

Ils gagnent ainsi en autonomie et subissent moins de contraintes. Les enfants se montrent ainsi plus investis dans l'activité.

Les zones d'activités doivent être aménagées de façon à donner envie. Un espace pauvre en décorations, mal agencé, difficilement identifiable sera peu investi par les enfants et risque d'être laissé à l'abandon. Au contraire, un espace accueillant et intrigant, offrant beaucoup de possibilités, pourra attirer la curiosité des enfants. Ils viendront y découvrir de nouvelles façons de jouer. L'espace sera aménagé de façon à faciliter la libre circulation des enfants sur les différents ateliers. Chaque atelier sera accessible en autonomie, affichage, matériel, consignes de rangement.

Détachés de leurs séances d'activité, les animateurs d'ateliers libres sont plus disponibles dans la journée. Ils répondent aux sollicitations des enfants ou bien, lorsqu'ils ne sont pas sollicités, vont au-devant d'eux pour jouer, discuter, conseiller, proposer, suggérer. Ils sont également garants de la sécurité affective et physique de chacun. Cela passe par la gestion de conflits, les soins, ils fixent également des limites pour éviter les comportements dangereux.

L'animateur doit chercher à enrichir les activités choisies par les enfants. Par sa démarche, il va permettre à son public de s'approprier de nouvelles connaissances et

compétences. On rejoint donc ici la démarche traditionnelle, mais nous partons d'une envie spontanée de l'enfant et non plus d'une activité choisie à la base par l'animateur.

Les projets d'enfants prennent tout leur sens dans ce type de fonctionnement et lorsqu'une idée de projet émane, l'animateur doit accompagner les enfants concernés pour faire aboutir ce projet, dans la mesure du possible.

L'enfant, l'animateur, le milieu : c'est au cœur de ce triangle que naissent les activités.

Tantôt c'est l'un, tantôt c'est l'autre qui est l'élément déclencheur.

Le projet de l'ALSH s'appuie sur ces 3 pôles afin de proposer une richesse de situations porteuses d'activités.

### **Les ateliers de découverte :**

En s'appuyant sur les compétences, les savoir-faire des animateurs, des ateliers de « découverte » seront proposés aux enfants chaque matin et après-midi durant les vacances scolaires et durant certains mercredis après-midi.

Les enfants auront le choix de participer ou non aux activités en s'inscrivant soit le matin et/ou en début d'après-midi.

**Le but de ces ateliers est d'offrir la possibilité aux enfants de s'initier à de nouvelles pratiques ou de répondre à leurs envies du moment.**

**Ces ateliers découvertes seront conçus afin de pouvoir être suivi en fonction des envies des enfants. Il n'existe pas de progression proprement dite mais cette possibilité pourra suggérer au groupe d'enfants qui suit régulièrement l'atelier.**

Les animateurs mettront en place des ateliers pouvant répondre aux besoins des PS jusqu'au Ty pass.

Les ateliers découvertes auront leur lieu adapté à l'activité proposée : salle des sports, salle de spectacle, cuisine...

# Après-midi type (Mercredi)

## Déroulement d'une après-midi type

11h45	Corinne se chargera de la sortie du grand portail. Les enfants inscrits en cantine + ALSH gardent leurs sacs avec eux et ils sont descendus par les ATSEM au restaurant municipal
12h00	Tiphaine les accueille et se charge du pointage. Isabelle et Corinne les rejoignent et installent les enfants aux tables (Sieste)
13h00	Passage aux toilettes des enfants de la sieste
13h00	Départ du groupe sans ALSH APRES MIDI vers le préau pédagogique À partir du 6 novembre 2019 (SANDRINE)
13h	Départ ALSH : - Pour ALSH Groupe sieste (Tiphaine) - Pour ALSH ETUDE (Isabelle)
13H15	CORINNE : Retour école vers l'ALSH. Pour ALSH : cour ou dans la salle brico calme. (Déposer les cartables directement à l'accueil et les manteaux au vestiaire)
13h30	Arrivée de Françoise : groupe temps calme ou extérieur en fonction du nombre d'enfant.
14h00	Début des ateliers libres : Bricolo-je joue/je construis-extérieur (ludimalle, cabane, déguisement...)-Bricocalme
16H15	Rangement pour tous
16h30	Distribution du goûter en séparant PS-MS : 2 anims GS-CP : 1 anim CE-CM : sous forme de self, 2 anims
17h00	2 anims Cour pour les enfants (si le temps ne le permet pas, salle lecture et GS-CP) 1 anim en rangement cuisine 1 anim en rangement salle 1 anim accueil familles.
18h30	On ne laisse plus qu'un lieu d'accès aux enfants. (Soit cour soit intérieure)
19h00	FIN

### L'hygiène

Avant le goûter, au moment du lavage des mains, les animateurs seront présents afin d'aider les enfants et leur expliquer l'importance de ce passage.

Ce temps aura lieu plusieurs fois par jour :

- Après les activités
- Avant et après le goûter
- En fonction des besoins de chacun

Les animateurs veilleront également à ce que les passages aux toilettes se fassent avant le goûter afin d'éviter les va-et-vient des enfants à table. Bien sûr, chaque enfant sera informé de des règles de vie en collectivité.

## Bilan petit groupe

- ▶ Les bilans sont importants afin :
  - D'initier l'enfant à prendre la parole et à donner son avis
  - D'évaluer l'animation proposée et ainsi faire progresser la façon de mener les animations.

Il ne s'agit en aucun cas d'une critique de l'animation menée mais plutôt une manière de la faire progresser. Les bilans doivent être tous rédigés d'une manière ludique. Il est important que l'animateur note tout ce qui est dit pour que les après-midi soient réadaptés selon les remarques, les besoins et les envies.

## le repas (12h-13h)

**12h00** : Les enfants sont accueillis au restaurant municipal et pointés. Les animateurs aident les petits de la sieste à s'installer à leur table.

**12h15** : Chaque animateur présent sur ce temps, mange à table avec les enfants.

- ▶ Les objectifs du repas :
  - Manger seul et correctement
  - Respecter la nourriture
  - Partager équitablement
  - Encourager à goûter à tout pour émettre un avis

C'est un moment important afin que l'enfant devienne autonome. (Exemple : il se sert seul à boire, essaye de couper sa viande)

La règle est : « Goûte de tout et dis-nous si tu en veux ». Pour faire goûter, il faut privilégier les petites quantités afin d'encourager l'enfant et éviter le gaspillage alimentaire.

**13h15** : C'est la fin du repas.

Le repas se clôture par un temps calme de chanson ou autres... pendant que les autres, qui doivent partir à la sieste passent aux toilettes.

## La sieste (13h15)

L'équipe fera en sorte que chaque enfant puisse garder son lit et son porte-manteau sur les mercredis pour faciliter ses repères.

L'animateur devra également veiller au confort des enfants (retirer leurs vêtements, coussins, draps, couverture).

Quand les enfants se réveilleront (à leurs rythmes) ils seront accueillis par l'animateur qui accompagnera chacun d'eux pour s'habiller et déposer leurs affaires dans leurs sacs.

Il est important d'amener l'enfant aux toilettes. L'animateur notera sur la feuille de sieste, le temps de repos de chaque enfant et tous autres messages importants à transmettre à la famille et au reste de l'équipe.

## **Temps calme/ jeux libres (13h00-14h00)**

À partir de 13h, les enfants qui ne font pas à la sieste, pourront avoir un temps libre extérieur (sur la cour) avec ballon, cordes, cerceaux, ballon sauteurs... si le temps le permet, et/ou dans la salle bricocalme.

Pour bien réussir l'après-midi et respecter le rythme de chaque enfant, il faut proposer plusieurs solutions aux enfants ; en effet, beaucoup de paramètres sont à prendre en compte dans l'équilibre d'une journée et nous ne connaissons pas toujours le passif de l'enfant.

**Temps calme** : il permet aux enfants de se détendre et de reprendre les activités de l'après-midi dans de bonnes conditions.

Ce temps calme peut se traduire par de la lecture ou de l'écoute de la musique calme.

L'animateur devra faire en sorte que chaque enfant puisse s'allonger et s'endormir s'il le souhaite.

Si des enfants ont du mal à respecter ce temps calme, l'animateur devra trouver un compromis et le soumettre à l'équipe et aux enfants.

## **Regroupement (14h00)**

Les enfants et les animateurs du temps calme, du temps libre, se retrouvent en grand groupe, dans la cour si le temps le permet ou dans un lieu qu'ils auront défini ensemble.

L'équipe proposera aux enfants le programme de l'après-midi, qui pourra évoluer en fonction de leurs envies, de leurs propositions et de leurs remarques. C'est ainsi que les enfants pourront s'épanouir.

## **Ateliers libres dans les salles (tout au long de l'après-midi)**

Ils doivent être clairement délimités dans l'ALSH et bien investis par les enfants afin de morceler le grand groupe en autant de petits groupes où les relations entre enfants peuvent être à la mesure de leurs possibilités de socialisation. Chacun trouvera dans le petit groupe, la possibilité d'établir des relations affectives et de se familiariser au fonctionnement du centre.

À partir de 13h30 l'équipe est au complet et devra être opérationnelle sur l'accueil des enfants

► La 1ère salle (verte) sera dédiée au bricolage calme (mandalas, scoubidous, bracelets...)  
Elle devra permettre la détente avec des banquettes et des livres à disposition.

Les lieux d'activités et de détente ainsi agencés permettront à l'enfant d'y accéder de façon autonome, d'être ainsi libre du choix de son activité et à l'écoute de ses besoins.

► La 2ème salle (rose) sera réservée au bricolage (peinture, colle, découpage...)

► La 3ème salle (jaune) sera consacrée aux jouets d'imitation (dinettes, voitures, animaux...) et construction (legos, dominos, trains, magnets...)

Les animateurs devront être particulièrement vigilants et surveiller attentivement l'utilisation du matériel, circuler dans les salles et faire le suivi du rangement auprès de chaque enfant.

Afin de permettre aux enfants d'être autonome, un affichage clair sera mis en place dans chacune des salles avec un repère couleur correspondant à la couleur de la salle. Cette

méthode devra permettre aux plus grands nombres (adultes et enfants) de remettre les différents ateliers à l'identique.

### **La cour (tout au long de l'après-midi)**

Il est constaté que les temps de récréation ont un volume sonore important, il y a beaucoup de cris, parfois même des conflits.

► Le ballon (de football souvent) occupe l'espace, laissant peu de possibilité aux autres enfants de créer des jeux collectifs. C'est pour cette raison que les jeux de ballon, corde, structure seront proposés aux enfants en temps libre après le repas jusqu'au début des ateliers libres et après le goûter.

► L'espace extérieur dédié à l'ALSH permet d'y développer des ateliers libres qui débuteront à 14h00.

Ces ateliers permettront de canaliser le grand groupe, d'améliorer la qualité sonore et de permettre aux enfants de jouer, de construire, de s'organiser et assembler davantage « ensemble ».

► Sous le préau, une malle déguisements sera à disposition des enfants.

Cet espace « change de peau » pourra être enrichi avec du maquillage, des miroirs et des fiches de jeux de mimes.

La rambarde de sécurité a été conçue de façon à laisser libre cours aux petits créatifs.

► Les plaques de cette rampe seront dédiées aux dessins à la craie.  
Des lavettes sont à prévoir.

► Dans le coin de la cour, les animateurs laisseront à disposition des enfants, de grands tissus, des pneus et des cartons...

Cet espace cabane permettra aux enfants de créer, d'inventer et de construire en toute liberté.

► Une Ludimalle sera mise à disposition (claviers d'ordinateur, vieux téléphones, cuillères en bois, poêles, casseroles, morceaux de tissus, cônes de chantier, tuyaux souples, valises, sacs, rehausseurs, volants de voiture...)

Cette façon de penser « l'extérieur » devrait permettre aux enfants de s'approprier de nouveaux espaces, de développer leur imaginaire et leur créativité.

Quant aux animateurs, ils pourront être davantage dans l'observation des situations de jeu et adopter une surveillance en mouvement.

### **Le goûter**

Il peut être organisé de différentes manières, en fonction du contenu de la journée, du temps, de l'envie et du besoin des enfants.



N'oublions pas que ce temps reste une « animation » ...

Les animateurs peuvent faire vivre ce moment :

PS-MS

Autour de tables et chaises (en extérieur ou en intérieur) afin de rendre ce moment confortable et adapté aux capacités des 3-4 ans. Le goûter constituera un moment de préparation au départ, un retour au calme.

GS-CP

Autour de tables et chaises (en extérieur ou en intérieur) afin de canaliser leurs énergies et de pouvoir échanger avec eux. L'animateur permettra au groupe de commenter le vécu de la journée. C'est souvent l'occasion pour les enfants d'établir un bilan.

CE-CM

Sous forme de self ou les enfants se servent et s'installent où ils le souhaitent (en extérieur ou en intérieur) afin de respecter leurs besoins d'autonomie et de favoriser les liens en petit groupe.

### **Fin de journée (17h00-19h00) et départ échelonné**

Chaque enfant aura la possibilité de partir entre 17h et 19h.

Le départ se fera par l'accueil.

- Pour les familles c'est le moment de faire le point sur l'après-midi et de signer la feuille de présence

- Pour les enfants : emporter leurs affaires et leurs réalisations et de participer à des animations leur demandant des efforts physiques et intellectuels pondérés afin de faciliter la transition de fin de journée

- Dans la salle : Permettre aux enfants d'accéder aux jeux de sociétés, à la pâte à modeler, aux livres, à leur livret de coloriage....

Mais être vigilant et responsabiliser chaque enfant sur le rangement de ce qu'il a utilisé.