

Projet pédagogique, PÉRISCOLAIRE, Pauses méridiennes

Enfants âgés de 3 à 11 ans
Les 5 légendes

École du Roleur et Suzanne Herbinière



Sommaire

A) Présentation de la structure	3
1) Le service loisirs.....	3
2) L'accueil périscolaire	3
3) Le personnel.....	3
A) Nos intentions	4
1) Projets éducatifs.....	4
2) Objectifs pédagogiques.....	5
3) Les moyens	Erreur ! Signet non défini.
4) Le Thème	5
5) Animation, savoir-faire	7
B) Le fonctionnement.....	7
1) Le péri accueil du matin	8
2) Pause méridienne	8
3) Péri-accueil du soir	11
4) Inter cantine	12
C) Les Rôles et fonctions.....	12
1) La direction	12
2) Les animateurs	13
3) Infirmerie et assistant sanitaire	13
4) Ange gardien.....	13
5) Le handicap	14
6) Relation familles.....	15
D) Logistique	15
1) Le matériel	15
2) Le budget	16
E) Les partenaires.....	17
F) L'ÉVALUATION.....	17
G) ANNEXE.....	20
1) Plan de Sécurité et PPMS	20
2) Besoins et rythme de l'enfant	20
3) Plan du centre Fortier	22
4) Grille d'évaluation	25

A) Présentation de la structure

1) Le service loisirs

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.

2) L'accueil périscolaire

Celle-ci se déroulera du 1 septembre 2025 au 04 juillet 2026.

Pour participer aux activités, les familles doivent s'inscrire auprès du service « Guichet Unique Jeunesse ». Si l'enfant n'est pas inscrit, il sera pris en charge par nos équipes et nous ne le signalerons par la suite au GUJ.

Nous avons deux sites péri-accueil :

- École du Rôleur : située au 12 rue du Rôleur – 59880 Saint-Saulve.
 - o Établissement public d'enseignement élémentaire. Tel 0633932380
- École Suzanne Herbinière Lebert : située 21 rue Blaise Pascal – 59880 Saint-Saulve.
 - o Établissement public d'enseignement Maternelle.

Péri accueil matin et soir :

Dans chaque école, une salle nous est attribuée pour accueillir les enfants du péri-accueil. Ces espaces sont adaptés aux besoins des enfants.

Les horaires de périscolaire sont :

Moulin rouge : Matin : 7h30 à 8h20	Soir 1 : 16h30 à 17h30	Soir 2 : 17h30 à 18h30
Centre : Matin : 7h30 à 8h35	Soir 1 : 16h45 à 17h30	Soir 2 : 17h30 à 18h30

Pause méridienne :

SHL:	11h25 - 13h25
Rôleur:	11h45 – 13h35

3) Le personnel

Le personnel de la structure :

Le Responsable de service : Mr. BUSIGNIES Christophe

L'Adjoint du service : M. DANNA Benjamin

Le Coordinateur de projets : M. CAFFRAY Stéphane

La secrétaire : Mme ELIEN Cathy

Les agents techniques : Une équipe d'agent qui tourne selon les périodes

Equipe du péri-accueil

Etablir listing de recrutement

Cette équipe peut –être susceptible d'être modifié, suivant un changement d'effectif ou des absences.

A) Nos intentions

1) Projets éducatifs

Le centre de loisirs 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 prestations ludiques chaque semaine, des ateliers sportifs, manuels, d'expressions et scientifique.

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.

2) Objectifs pédagogiques

Objectifs généraux

1. Favoriser l'imaginaire et de la créativité des enfants à travers un univers féerique.
 1. Encourager l'expression artistique et le rêve à travers des histoires, des jeux de rôle et des activités créatives inspirées d'un monde fantastique.
2. Encourager les valeurs de solidarité, de courage, de confiance en soi et de coopération.
 1. Favoriser l'entraide, le respect des autres et le dépassement de soi à travers des activités collectives et des mises en situation adaptées.
3. Permettre l'expression individuelle et collective par des activités artistiques, culturelles et sportives.
 1. Permettre à chacun de s'exprimer, de développer ses talents et de partager des expériences enrichissantes en groupe.
4. Créer un cadre ludique et sécurisé favorisant l'autonomie et la participation active des enfants.
 1. Créer un cadre rassurant et stimulant où l'enfant peut prendre des initiatives, faire des choix et s'impliquer activement dans la vie du groupe.

Objectifs opérationnels

<u>Objectif opérationnel</u>	<u>Moyen mis en place</u>
Faire découvrir aux enfants les personnages des "5 légendes" et leur rôle.	Quiz, jeux de présentation, lectures de contes, dessins représentant les personnages
Stimuler l'expression artistique.	Ateliers de bricolage : création de masques, capes de Jack Frost, baguettes magiques, œufs du lapin de Pâques... selon les périodes
Développer la motricité et le travail en équipe.	Jeux de coopération : chasse aux œufs, parcours de l'aventure des légendes, relais des pouvoirs...
Favoriser la prise de parole et l'imaginaire.	Création d'histoires collectives, théâtre ou marionnettes autour des légendes.
Sensibiliser les enfants aux émotions et à la confiance en soi.	Ateliers philo ludiques : "Qu'est-ce que le courage ?", "C'est quoi croire en soi ?", jeux de rôle.
Mettre en place une restitution finale pour valoriser la participation des enfants.	Exposition des créations...

3) Le Thème

Le thème "**Les 5 légendes**" est inspiré du **film d'animation** réalisé par DreamWorks. Ce film met en scène **cinq personnages légendaires**, bien connus.

Ils unissent leurs forces pour défendre les rêves et les espoirs des enfants face au méchant **Croque-mitaine (Pitch)**, qui veut instaurer la peur et l'oubli.

Les cinq légendes sont :

- **Jack Frost** : esprit de l'hiver, jeune et espiègle, capable de faire tomber la neige et créer de la glace.
- **North (le Père Noël)** : protecteur des enfants, fort et courageux.
- **La Fée des dents** : elle échange les dents de lait contre des surprises et conserve les souvenirs des enfants.
- **Le Lapin de Pâques** : gardien du printemps, il protège la nature et symbolise la renaissance.
- **Le Marchand de Sable** : maître des rêves, il apporte le sommeil et chasse les cauchemars.

Plonger les enfants dans un univers féerique et fantastique afin de développer leur imagination, leur esprit d'équipe, leur confiance en eux et leur créativité à travers des activités ludiques, artistiques et coopératives.

Le message principal du thème :

Ce thème valorise des **valeurs essentielles** comme :

- **Le courage** face à la peur,
- **L'importance de croire en soi et en ses rêves**,
- **La force du collectif et de l'amitié**,
- **La magie de l'enfance et de l'imaginaire.**

Ce thème est riche et polyvalent. Il permet de :

- **Stimuler la créativité** (activités manuelles, déguisements, théâtre),
- **Organiser des jeux variés** (chasses au trésor, jeux coopératifs),
- **Transmettre des valeurs éducatives** dans un cadre ludique
- **Favoriser l'implication des enfants** autour de personnages qu'ils connaissent ou découvrent avec émerveillement.

Ce thème invite les enfants à découvrir ou redécouvrir ces figures légendaires à travers des activités variées où l'imaginaire et la coopération sont au cœur des apprentissages.

4) Animation, savoir-faire

Savoir faire

Faire faire / Faire jouer :

L'animateur demande une réalisation activité, avec un modèle, ou organise des jeux.

Donner à faire / Donner à jouer :

L'animateur propose mais n'impose pas. Il intervient pour susciter des idées de réalisations spontanées, mais son activité principale est avant l'activité, en aménageant le milieu, en rassemblant le matériel de telle sorte qu'il permette des activités riches.

Faire avec / Jouer avec :

Les enfants et l'animateur réalisent ensemble (jeu, activité, etc.). L'animateur aide les enfants dans leur réalisation (il fait le parapluie des saisons ?). L'animateur agit comme démonstrateur. Cela permettra de faire découvrir les relations entre participants, de réunir un groupe autour d'une même activité, d'un même projet.

Laisser faire / Laisser jouer :

L'animateur est présent et laisse les enfants choisir leur jeu, leur activité, leurs matériaux et leur façon de faire. Attention, laisser faire ne veut pas dire 'ne rien Faire' : l'animateur reste le garant de la sécurité et intervient s'il est sollicité.

B) Le fonctionnement

Les référents d'école ont une tablette qui permet :

- Effectuer et synchroniser le pointage
- Contacter les familles si besoin
- Vérifier les personnes habilitées à récupérer les enfants
- Récupérer les infos GUJ ou service Loisirs
- Gérer le pointage animateurs et chiffres enfants (présent /inscrits)

Le Vendredi, on récupère les listes de présence et nous recevons tous les jours du GUJ les modifications. Le référent transmet les modifications.

Le lundi le pointage est transmis au GUJ, l'équipe sera attentive à la tenue des feuillets transmise.

Départ d'un enfant en temps méridiens le parent devra signer une décharge.

Un enfant non – inscrit sera pris en charge et une feuille « dite pirate » sera signer par les familles (si possible).

1) Le péri accueil du matin (à modifier si besoin)

7h30 Accueil

- Accueillir les familles et enfant
- Relais avec l'animateur présent pour prendre en charge l'enfant arriver
- Aucune famille ne rentre dans la salle
- Pointage tablette et papier
- Faire passer les enfants aux toilettes
- Déposer les cartables devant les classes dès leurs arrivées
- Mettre en place des activités ou jeux ludique...
- Inviter l'enfant à jouer, proposition de l'animateur
- Arriver échelonner des enfants

8H30 Départ péri accueil

- Faire participer les enfants aux rangements
- Vérifier l'appel des présences
- Transmettre les enfants aux professeurs, après le passage aux toilettes
- Fermer les armoires et la garderie
- Départ de l'équipe 8h35

2) Pause méridienne

Chaque site à des horaires différents expliquer en amont (A), les espaces restauration sont adaptés aux besoins des enfants.

Arrivée du personnel

- Selon leur emploi du temps ou l'horaire transmis par le service loisirs
- Transmettre les fiches d'appels
- Informer des modifications du GUJ.

Accueil des enfants

- Se présenter devant la salle des profs
- Effectuer l'appel des enfants
- Rendre la feuille au responsable. (Si une absence est annoncée hors modif. Le référent est informé et vérifie l'absence auprès du professeur ou la famille).
- un enfant supplémentaire (hors GUJ) rajouté sur la liste et prévenir le référent.

Passages aux toilettes et lavages de mains

- Veiller à ce que tous les enfants y passent
- Vérifier après le passage sanitaire
- Effectuer le passage groupe par groupe.

Départ de l'école direction le bus

- Regrouper son groupe enfants

- Avancer et monter les enfants vers le bus (installation groupe par groupe)
- Placer les enfants dans le bus, un animateur en aura la charge
- Vérifier les ceintures et le nombre d'enfants (tous les animateurs comptent l'effectif bus)
- Veiller à ce que les animateurs soient installés aux places de sécurité.

Arrivée à Fortier

- Faire descendre les enfants groupe par groupe
- Placer les enfants en groupe au niveau du terrain de baskets
- Passer au sanitaire pour laver les mains.

ATTENTION : Le tour du bus est **OBLIGATOIRE**

Prise du repas mater et en salle

- Installer les enfants aux tables avec son animateur de classe
- Les animateurs **Mater** devront avoir des gants, tablier et une charlotte
- Le service s'effectue à l'assiette par le personnel restauration et distribué par les animateurs ils veillent (régime alimentaire, PAI)
- Aider les enfants (couper, servir les verres d'eau, calmer les enfants...)

Prise du repas au self

- Passer au self avec son groupe enfants
- Veiller à la bonne prise de plateau (couverts et plats)
- Installer son groupe au réfectoire et s'installer avec eux
- Les animateurs devront aider les enfants suivants les différents demandent (servir de l'eau, découper la viande)
- Aucun aliment d'un plateau à un autre ne pourra se faire
- Le groupe d'enfant reste installer aux tables, aucun déplacement ne peut être possible par les enfants (sauf sanitaire ou autre...)

ATTENTION : AUX PAI, RÉGIME ALIMENTAIRE ET ALLERGIES DES ENFANTS

Sortie de cantine

- Débarrasser les tables (les couverts, déchets...), ATTENTION au TRI
- Sortir groupe par groupe
- Récupérer leurs (manteaux ou autres) chaque animateur gère son groupe
- Compter ses enfants et veiller à ne rien laisser dans l'espace

Départ de Fortier

- Animer son groupe dans l'attente du bus (si besoin)
- Monter les enfants par petit groupe dans le bus
- Installer les enfants dans le bus. Un animateur présent dans le bus.
- Vérifier les ceintures et le nombre d'enfants (tous les animateurs comptent l'effectif bus)
- Veiller à ce que les animateurs soient installés aux places de sécurité.

Arrivée à l'école

- Descendre du bus groupe par groupe

- Passage sanitaires
- Mettre en place une animation (si besoin)
- Déposer les enfants à leurs enseignants

Si un problème survient pendant le temps de la pause méridienne l'animateur doit OBLIGATOIREMENT en informer la référente de l'école, aucun animateur ne pourra communiquer avec l'enseignant, ni aux familles, par rapport à une situation d'un enfant de son groupe (problème comportement, malades...) sans une autorisation au préalable.

Suivant la météo :

Effectuer une animation à l'extérieur, en cas de mauvais temps : utilisation des 2 halls de l'école, plus la salle de garderie. Avec l'accord de la directrice d'école utilisation des salles de classe.

La pédagogie du repas

Les animateurs doivent connaître leurs listes d'enfants ainsi que leurs régimes alimentaires, allergies. Les animateurs doivent annoncer en restauration, les régimes et allergies et vérifier avec ces mêmes agents que les repas soient bien compatibles avec les informations spécifiées dans la case « habitudes alimentaires » et « observations ». L'animateur s'installe avec son groupe.

« Tout animateur est garant de la sécurité morale, physique et affective de l'enfant. »

Le temps de repas reste un temps d'échange avec les enfants sans oublier « d'éducation à l'alimentation ». L'animateur goûte à tout pour que l'enfant le fasse aussi. Dans ce but pédagogique, enfant comme adulte doivent impérativement goûter à l'entrée, au plat principal et au dessert. Le pain et le fromage ne sont pas obligatoires.

Le fait que l'enfant voit son animateur manger le même repas sans grimacer, en quantité suffisante ou simplement y goûter permet de diminuer l'appréhension de l'enfant vis-à-vis de certains aliments inconnus ou moins appréciés. Une approche plus ludique et décomplexée est alors possible et les échanges sont favorisés.

La sensibilisation à l'alimentation est impérative : santé, goût, expliquer d'où provient l'aliment, quelle est sa forme originelle, comment et dans quelles conditions est-il arrivé à maturation, nécessité de diversifier son alimentation, conséquence sur le corps et la digestion...

L'encadrant doit inciter l'enfant à manger en quantité suffisante afin de garantir sa santé. Inciter n'est pas forcer !

Le débarrassage est organisé par et sous la responsabilité de l'animateur et dans le calme. Les enfants primaires débarrassent individuellement dans le self dans un ordre

logique et par groupes dans la salle supplémentaire.

Cet acte fait partie du processus éducatif : l'enfant mesure également la quantité de nourriture non consommée et perdue.

Les maternels, quant à eux, sont débarrassés par les agents de restauration ou par les animateurs.

Les déplacements

Déplacement en bus

Chaque bus doit être encadré par au minimum 3 animateurs, répartis comme suit :

- Un à l'avant
- Un au milieu
- Un à l'arrière.

Les départs depuis l'école sont gérés par un référent identifié en amont, responsable de la coordination du trajet.

Déplacement à pied

L'encadrement suit la même organisation :

- Un animateur en tête de groupe
- Un au milieu
- Un à l'arrière.

Lors des traversées de route, notamment aux passages piétons, les animateurs doivent se positionner visiblement (à environ 2 mètres du passage) afin de signaler leur présence aux automobilistes et sécuriser la traversée.

Déplacement en minibus

Le service loisirs dispose de deux minibus de 6 places, principalement destinés aux enfants de la classe UEEA pour l'école du centre, l'école du roleur n'en a pas besoin.

Le conducteur :

Doit avoir le permis depuis plus de 2 ans,

Doit être identifié auprès du service du personnel.

L'animateur accompagnateur est chargé :

D'assister les enfants à l'installation

De vérifier la bonne mise en place des ceintures de sécurité.

Sécurité et matériel obligatoire pour tous les déplacements

L'équipe d'encadrement veille systématiquement à :

L'installation sécurisée des enfants (assis, ceinturés le cas échéant),

La présence d'une trousse de secours

Le téléphone portable d'équipe chargé et opérationnel

L'effectif cantine par bus

La liste nominative des enfants répartis par groupe ou par véhicule.

Péri-accueil du soir

16h30 ou 45 : Accueil

- Récupérer les enfants qui participent à l'activité, déposer cartables et autres
- Vérifier la liste de pointage (si un absent demande au professeur ou appel de la famille)
- Temps du goûter, moment de détente
- Accueillir les familles (manière échelonnées), vérifier que la personne est bien habilitée à récupérer l'enfant (aide tablette), faire signer le cahier
- Communiquer avec les familles
- Mettre en place des activités, jeux ludiques, jeux de société
- Inviter l'enfant à participer
- Pointage tablette et papier (par la responsable péri-accueil)
- Aider les enfants à s'habiller (si besoin)
- 17h30 fin de la première heure de garderie, appel de la deuxième heure

18h30 : Départ garderie

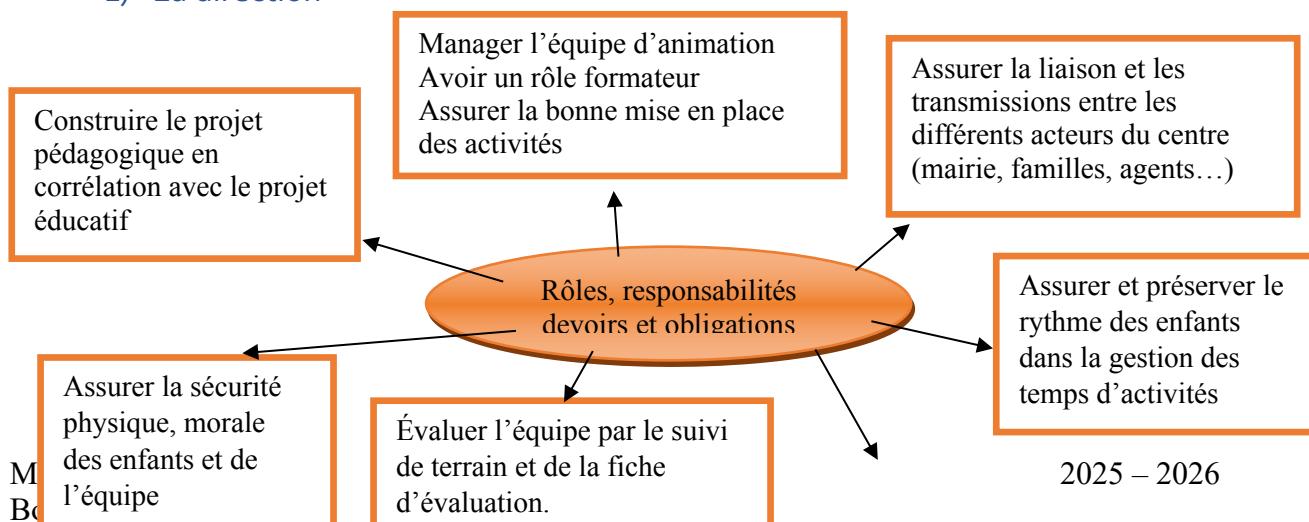
- Faire participer les enfants aux rangements
- Vérifier les locaux
- Fermer les armoires, portes, fenêtres du bâtiment
- Départ de l'équipe 18h30 (sauf si retard familles)

3) Inter cantine

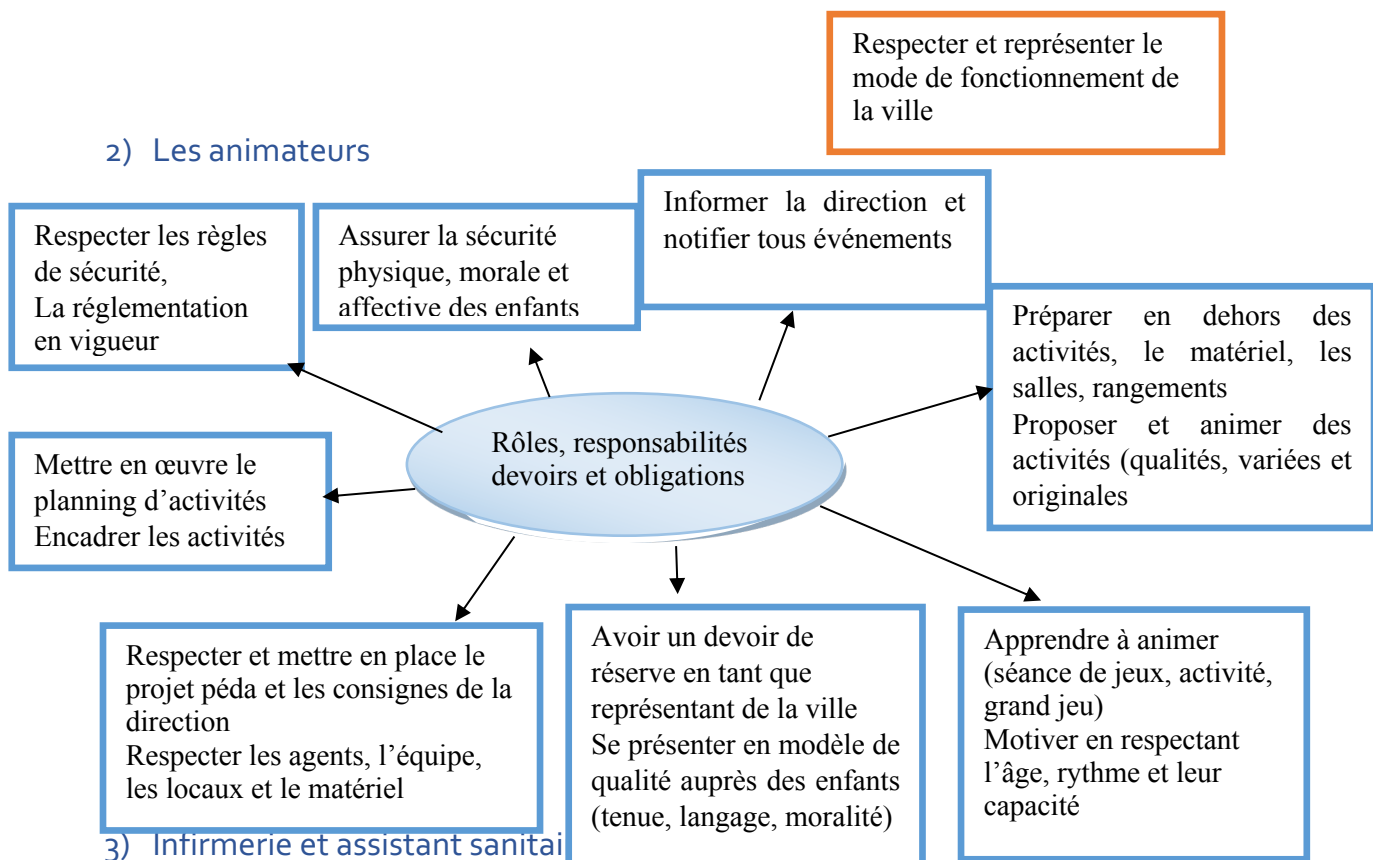
Cette formule propose aux familles de récupérer leurs enfants jusqu'à 12h30 à l'école pour manger chez eux.

C) Les Rôles et fonctions

1) La direction



2025 – 2026



Infirmerie et régime alimentaire

Les régimes alimentaires et les allergies sont suivis par le **réfèrent sanitaire** désigné par le responsable de l'école. L'assistant sanitaire est sous l'autorité de la direction, ses fonctions sont :

Rôles et fonctions assistant sanitaire

L'assistant sanitaire est **« nommé le réfèrent 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'infirmerie, information 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 ».

4) 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, ainsi que ses prérogatives
- Avoir son traitement médical (transmis et repris par l'assistant sanitaire)
- Veiller au bon plat à la restauration
- Rester à proximité pendant le temps du repas
- être attentif au moment du goûter (lire les ingrédients)
- Réagir si besoin

5) Le handicap

Accueil d'un enfant porteur de handicap

L'accueil tous publics, 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 est 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

6) Relation familles

Les familles peuvent entrer en contact avec l'équipe de différentes manières :

- Par téléphone, via le numéro du Centre de Loisirs, pendant les horaires d'ouverture des accueils.
- En entretien, soit de manière improvisée en cas de situation urgente, soit sur rendez-vous (à fixer par téléphone au préalable).
- Avec les animateurs présents, qui restent disponibles pour échanger brièvement sur le déroulement de la journée de leur(s) enfant(s).
- Le site internet de la Ville de Saint-Saulve est également une ressource précieuse. Il donne accès à :
 - La composition des repas
 - Les programmes d'activités
 - Les tarifs
 - Le calendrier des réservations.

Les équipes périscolaires privilégient les échanges informels avec les familles le matin et le soir, moments propices pour recueillir des informations ou partager des observations.

Le temps méridien, en revanche, ne se prête pas à ces échanges, car les familles ne sont pas présentes.

Les animateurs ont un devoir de discrétion dans leurs échanges et, en cas de besoin ou de question spécifique, ils orienteront les familles vers la direction.

D) Logistique

1) Le matériel

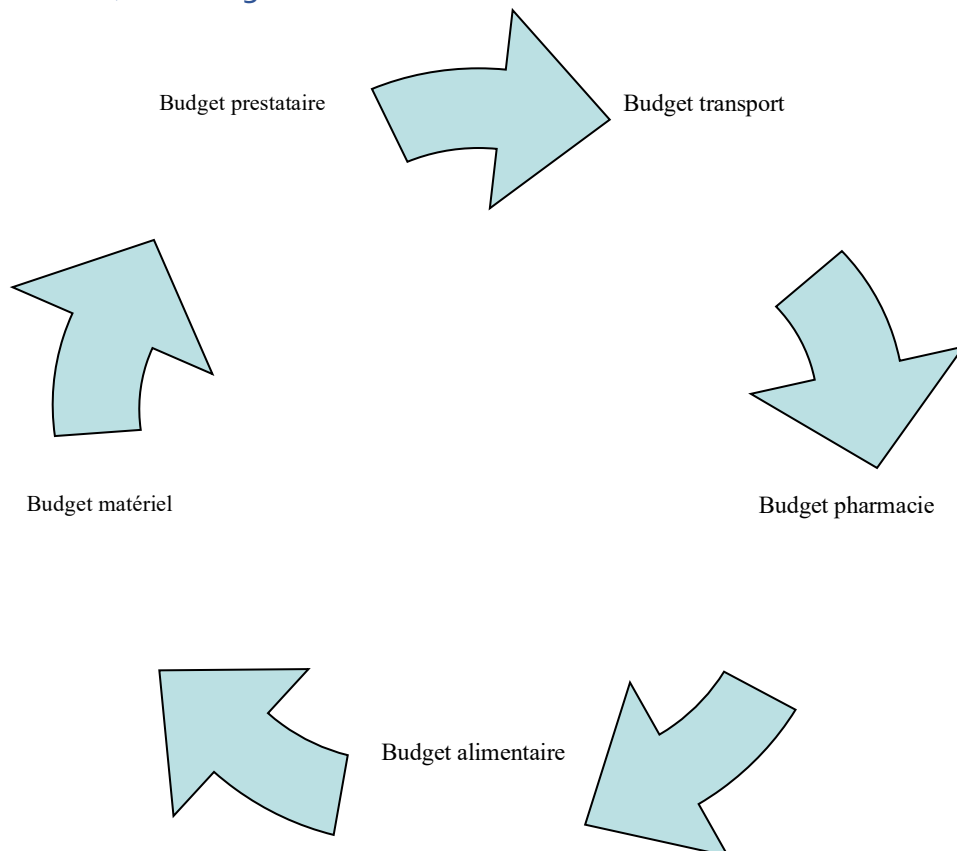
En amont des activités, une liste de matériel est transmise au référent matériel pour validation. Cette démarche permet d'anticiper les besoins et de garantir la bonne tenue des animations durant les temps du péri-accueil.

Au sein de l'école, des armoires de stockage sont mises à disposition. Il est essentiel que chaque membre de l'équipe veille au bon rangement et à la gestion du matériel. Un suivi rigoureux permet de repérer rapidement les éléments manquants ou défectueux, afin qu'ils puissent être remplacés dans les meilleurs délais.

Les jeux de société doivent également faire l'objet d'une demande préalable. Un contrôle régulier de leur état est indispensable pour assurer leur bon usage et leur durabilité.

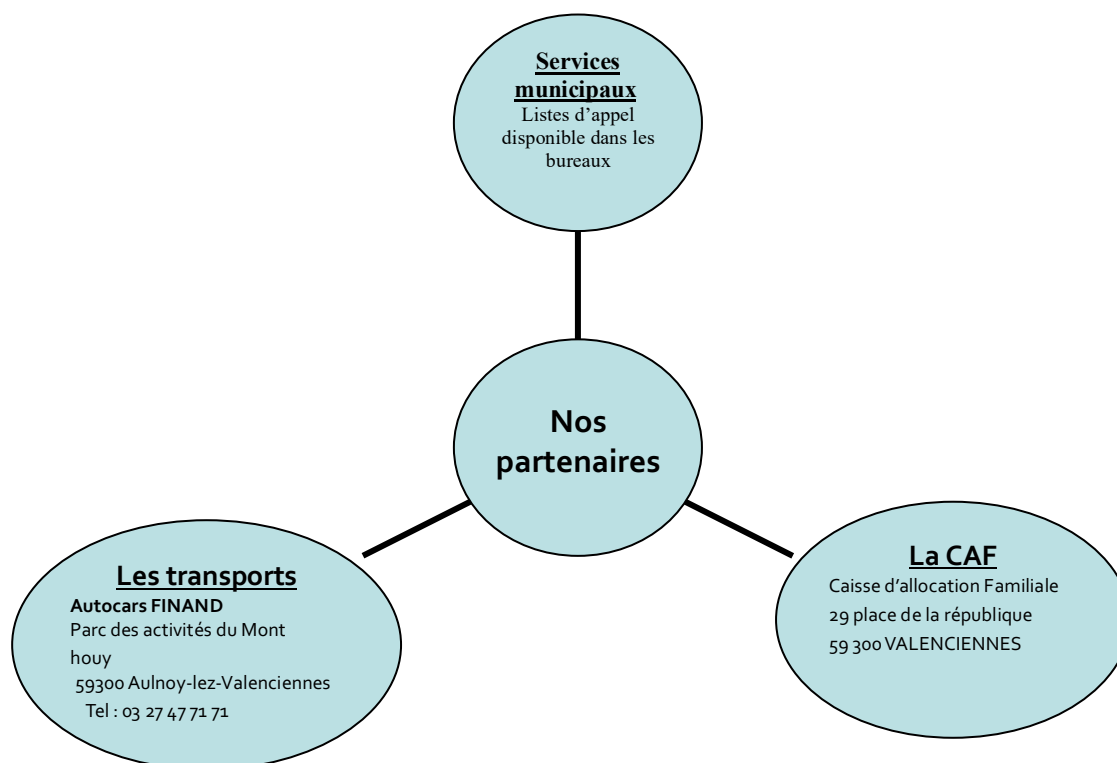
L'équipe pédagogique est responsable de son matériel. Cela inclut le nettoyage, le rangement, et le maintien de l'espace d'activité en bon état, en collaboration avec les enfants. Il s'agit d'un aspect important de la sensibilisation au respect du matériel et des espaces collectifs.

2) Le budget



Les budgets sont travaillés en corrélation avec d'autres personnes permanentes au service.

E) Les partenaires



F) L'ÉVALUATION


L'évaluation du projet pédagogique constitue une étape essentielle permettant de vérifier la cohérence globale du projet en référence au projet éducatif initial, aux objectifs fixés, ainsi qu'aux démarches, actions et moyens déployés pour assurer leur réussite. Cette évaluation s'inscrit dans une démarche continue et participative, impliquant régulièrement l'ensemble des équipes éducatives.

Elle se réalise à travers différents outils et moments d'échange : observations et bilans des enfants durant leurs activités, réunions d'équipe pour analyser le déroulement des actions, ainsi que l'évaluation du fonctionnement et de l'organisation mise en place. L'objectif principal est de favoriser un partage constructif entre les membres de l'équipe afin d'identifier les points forts, les axes d'amélioration et d'adapter les futurs accueils en fonction des besoins et des retours observés.

Ainsi, l'évaluation ne se limite pas à un simple contrôle, mais devient un levier dynamique d'amélioration continue, garantissant la qualité et la pertinence des actions éducatives proposées aux enfants.

Evaluation d'une activité par le ressenti des enfants

A chaque fin de séance, j'organiserai une activité pour avoir l'avis des enfants, pour ainsi l'approfondir ou la modifier selon leur avis.

	OUI	NON
Les enfants ont-ils aimé ?		
Ont – ils participé ?		
Était -elle adapté à la tranche d'âges ?		
Les enfants ont-ils assimilé les consignes ?		
Les enfants ont-ils terminé l'activité ?		
Les points à améliorer		
L'activité est -elle fini ou y a-t-il une continuité :		

Evaluation des objectifs

Faire découvrir aux enfants les personnages des "5 légendes" et leur rôle.	<ul style="list-style-type: none">- Reconnaissance des personnages- Compréhension de leur rôle et valeurs associées	<ul style="list-style-type: none">- Quiz de fin d'activité- Échanges collectifs- Observation lors des jeux
Stimuler l'expression artistique.	<ul style="list-style-type: none">- Participation aux ateliers- Créations variées et personnalisées- Investissement dans l'activité	<ul style="list-style-type: none">- Exposition des œuvres- Évaluation qualitative par les animateurs- Autoévaluation ou retour oral des enfants
Développer la motricité et le travail en équipe.	<ul style="list-style-type: none">- Engagement physique- Esprit d'équipe, coopération- Respect des consignes	<ul style="list-style-type: none">- Observation directe pendant les jeux- Grille d'observation des comportements collaboratifs
Favoriser la prise de parole et l'imaginaire.	<ul style="list-style-type: none">- Participation orale- Capacité à inventer, raconter- Écoute et respect des autres	<ul style="list-style-type: none">- Enregistrement ou prise de notes des histoires- Retours des enfants après les activités- Observation de la dynamique de groupe

Sensibiliser les enfants aux émotions et à la confiance en soi.	<ul style="list-style-type: none"> - Capacité à nommer ses émotions - Expression personnelle - Implication dans les jeux de rôle 	<ul style="list-style-type: none"> - Retour oral ou écrit (dessin, phrases) - Observation pendant les ateliers philo - Échanges individuels
Valoriser la participation des enfants à travers une restitution finale.	<ul style="list-style-type: none"> - Présence active lors de la restitution - Fierté exprimée - Satisfaction des enfants et des familles 	<ul style="list-style-type: none"> - Évaluation collective après le spectacle - Retours des familles et animateurs - Questionnaire de satisfaction simplifié

Évaluation des équipes

L'ensemble de l'équipe d'animation est évalué tout au long de la période scolaire.

Une évaluation individuelle peut être réalisée à la demande de l'animateur, du directeur ou de la hiérarchie. Elle permet de faire le point sur l'évolution professionnelle de l'animateur, tant sur le plan pédagogique que relationnel et organisationnel.

Cette évaluation repose sur une grille comportant différents critères, avec une échelle de compétences allant de 1 à 4.

Les animateurs s'engagent à respecter le projet pédagogique de la structure ainsi que les animations validées par leur responsable. Chaque membre de l'équipe pédagogique est encouragé à s'entraider et à collaborer dans la mise en œuvre des projets et des activités.

L'équipe de direction reste disponible pour accompagner chaque animateur dans sa progression et son développement professionnel. Un espace dédié aux animateurs est également mis en place au sein de l'accueil, proposant divers outils et ressources pour les aider dans la préparation et la conduite de leurs animations.

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.

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

La responsable périscolaire et les animateurs.

G) ANNEXE

1) Plan de Sécurité et PPMS

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.

2) Besoins et rythme de l'enfant

Les enfants âgés de 2 ½ ans à 5 ans

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

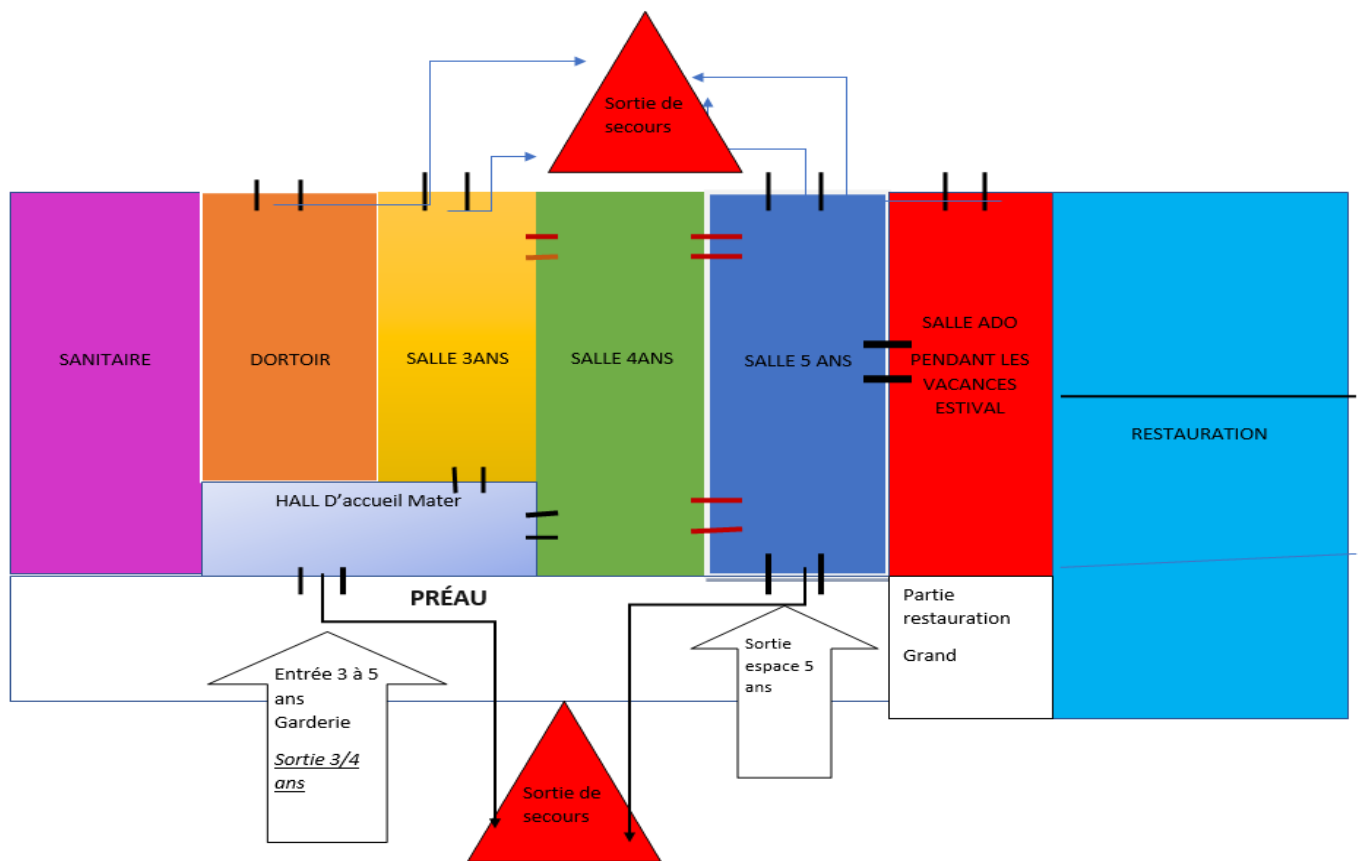
- Accompagne l'adulte pour chanter et raconter une histoire			
Ses capacités	Ses besoins	Rôles de l'animateur	Jeux, activité à proposés
<ul style="list-style-type: none"> - L'intelligence est en éveil - Identification à des héros - Apprend la lecture, l'écriture - La créativité s'agrandit - Affirmation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

Les enfants âgés de 9 ans à 15 ans

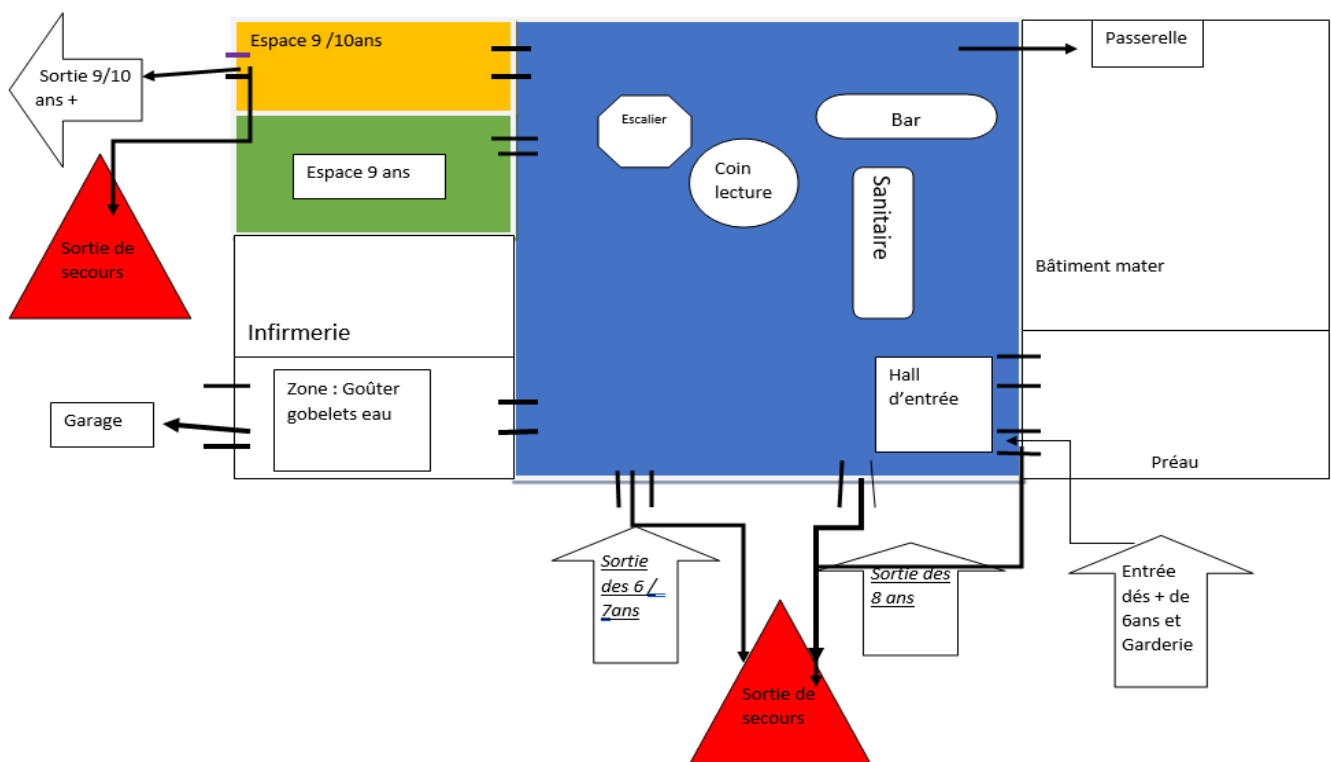
Ses capacités	Ses besoins	Rôle de l'animateur	Jeux, activités proposés
<ul style="list-style-type: none"> - Croissance physiologique début de la puberté - Affirmation de la personnalité - Mise en place des bases de raisonnement - Socialisation filles/garçon - Centre d'intérêts 	<ul style="list-style-type: none"> - Sommeil, repos nourriture équilibré - Besoin d'effort - Responsabilité et autonomie - Indépendance, affirmation de soi - Être à l'écoute, questionner, dialoguer - Besoin de justice, 	<ul style="list-style-type: none"> - Veille à l'hygiène (lavage des mains, passage au toilette) - Organise des jeux de défoulement - Ne pas les prendre pour plus grands qu'ils ne sont 	<ul style="list-style-type: none"> - Activités physique individuelle et par équipe - Jeux de prouesse (escalade, construction) - Jeux collectifs - Jeux d'équipe - Grands jeux - Jeux de défi - Activités bricolage - Atelier de créativité plus difficile

différents			
- Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> secret Découverte du monde : ne croit plus en la puissance parentale) Vie en collectivité Copains important (s'affilié à une bande) Besoins de règlements Sécurité physique, affective Repères 	<ul style="list-style-type: none"> Susciter l'éveil, le motiver Ménager des temps d'indépendances Favoriser l'autonomie et le sens des responsabilités et de l'initiative Être à l'écoute et dialoguer (ne pas ignorer l'enfant et ses demande) Proposer des défis Ne pas entretenir dualité filles/garçon Respecter l'intimité Protéger et valoriser les faibles Être attentif, patient, calme, germe Expliquer les interdits Animateur et un arbitre, un meneur 	

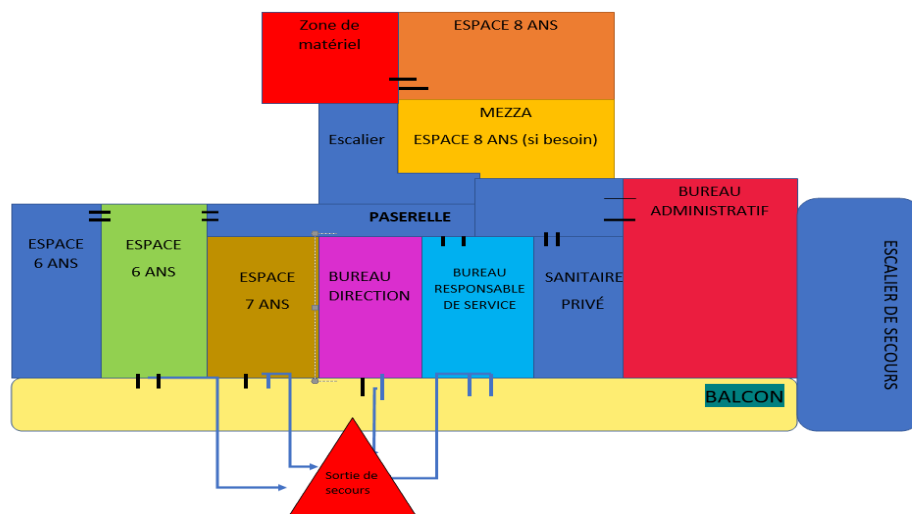
3) Plan du centre Fortier Espace maternelle




Espace primaire rez de chaussée



Espace primaire 2



4) Grille d'évaluation



Ville de Saint-Sauveur
Centre de Loisirs Fortier
Tél. 03 27 20 23 50

**GRILLE D'EVALUATION
ANIMATEUR**

NOM : _____
 PRENOM : _____
 PERIODE : _____

Intitulés	1	2	3	4	Observations
LA SANTE ET LA SECURITE					
Sait garantir la sécurité morale et affective des enfants					
Sait garantir la sécurité physique des enfants					
Sait rassurer les enfants					
Sait apporter les soins "basiques" en cas de petit accident					
Connaît la législation jeunesse et sports en accueil de mineurs					
Sait être à l'écoute des enfants					
A une connaissance du public (Age, PAI, Régime, ...)					
AU SEIN DE L'EQUIPE					
Est à l'écoute de l'équipe					
Participe activement aux préparations et aux réunions					
A une capacité d'analyse					
Est force de proposition					
Est ponctuel					
Sait se documenter					
Sait gérer son propre rythme					
Sait se faire relayer quand le besoin s'en fait sentir					
Fait part de ses problèmes d'ordre pédagogique					
LE FONCTIONNEMENT					
Prépare son matériel de façon cohérente					
Respecte les horaires de fonctionnement (activités, réunions, ...)					
Anticipe et prépare ses temps d'animation					
Prépare et gère ses sorties de façon concluantes					
Sait gérer ses temps calmes					
Sait gérer ses temps de repas					
S'adapte aux situations problématiques					
Sait gérer les enfants dit "difficiles"					