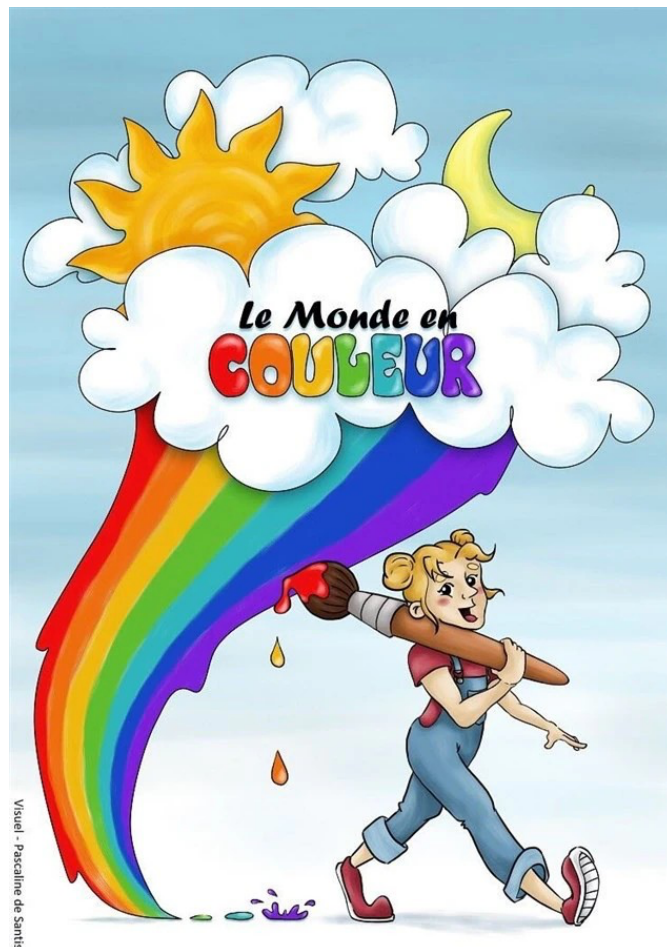


Projet pédagogique des mercredis

Du 3 septembre 2025 au 1 juillet 2026

Enfants âgés de 3 à 17 ans

Le Monde en couleurs



Sommaire

A) Présentation	3
1) Le service loisirs.....	3
2) L'accueil périscolaire	3
3) Le personnel	3
B) La préparation.....	5
1) Les réunions de préparation	5
C) Nos intentions.....	5
1) Projets éducatifs.....	5
2) Objectifs pédagogiques	6
3) Les moyens.....	7
4) Les plannings et les savoir -faire	8
D) Le fonctionnement	8
1) Journée type	8
2) Le service restauration.....	10
3) Départ du centre.....	11
E) Le savoir-Faire.....	12
1) Les grands jeux.....	12
2) Séance de chants	12
3) Le temps calme	12
F) Les Rôles et fonctions	12
1) La direction.....	12
2) Les animateurs	13
3) Infirmerie et assistant sanitaire	13
4) Ange gardien	14
5) Le handicap	14
6) Relation familles.....	15
7) Contrôle des présences.....	15
8) La coordination	16
G) Logistique.....	16
1) Notre geste aux quotidiens.....	16
2) Le matériel.....	16
3) Le budget.....	17
4) La zone goûter	17
H) Les partenaires.....	18
I) L'ÉVALUATION	18
J) ANNEXE.....	20

A) Présentation

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

L'accueil des mercredis se déroulera du 2 septembre 2024 au 4 juillet 2025. Les enfants sont accueillis au sein du Centre Fortier 44 rue Henri Barbusse 59880 Saint-Saulve, téléphone : 03 27 20 23 50.

L'accueil est ouvert pour les enfants dès qu'ils sont scolarisés de 3 à 17 ans.

Pour cela, les familles doivent effectuer une inscription en mairie au service « Guichet Unique Jeunesse ».

Explication des réservations pour les différentes activités :

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

À partir de janvier 2026, un nouveau groupe scolaire, "**Le Bas Marais**", ouvrira ses portes. Nous fonctionnerons alors en **multisite**. Une **annexe sera ajoutée au projet pédagogique** pour tenir compte de cette nouvelle organisation.

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 des mercredis :

DUFOUR Mélanie

Noui Mohamed

BPJEPS « LTP » : Directrice

BPJEPS « LTP » : Directrice Adjointe

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

2	NOUI	Mohamed	Directeur
4	BIENFAIT	Gaëlle	Adjointe de Direction
5	BOUTOILLE	Magalie	Adjointe de Direction
6	RAOUL	Anaïs	Adjointe de Direction
7	BRUCHON	Héloïse	Adjointe de Direction
8	MONCHICOURT	Sophie	Animatrice
9	SPANO	Gaëlle	Animatrice
10	WARTELLE	Fanny	Animatrice
11	SYLVESTRE	Marie	Animatrice
27	AKERMANS	Sylvie	Animatrice
31	BOULLENGER	Pauline	Animatrice
33	BRACQ	Emilie	Animatrice
35	DUFOUR	Chloé	Animatrice
37	FLAMANT	Jules	Animateur
38	GOURDIN	Aurélie	Animatrice
39	GUIDEZ	Sabrina	Animatrice
41	LADERIERE	Lisa	Animatrice
42	MARECHAL	Maxime	Animateur
43	PATRIS	Céline	Animatrice
44	PETIAU	Maud	Animatrice
46	SOLTANI	Lamia	Animatrice
51	SPRINGAEL	Christelle	Animatrice
52	DUROISIN	Mathilde	Animatrice
53	QUEVA	Théo	Animateur
54	DE SMET	Manon	Animatrice
55	GOSSET	Manon	Animatrice
56	DELFOSE	Sonia	Animatrice
57	DUFOUR	Thibault	Animateur

B) La préparation

1) Les réunions de préparation

Programme des réunions définis avant la rentrée scolaire :

Annoncer les objectifs et de son thème

Les responsabilités et la sécurité (locaux, enfants, animateurs, directeur.)

Remise des 3 projets et remise des plannings

Définir les équipes par tranche âge

Modification des projets (si besoin)

Mise en place de grand jeu

Le rôle de chacun

Affichage des plannings et de l'administratif

Répartition des rôles spécifiques de chacun

Validation déguisement

C) 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

Objectif général

Favoriser chez l'enfant le développement de sa créativité et de son autonomie en explorant le monde à travers les couleurs et l'imaginaire, tout en éveillant sa sensibilité écologique, dans le respect de son droit fondamental à l'expression et à la participation, tel que reconnu par la Convention relative aux droits de l'enfant.

Objectif intermédiaire 1 :

Favoriser l'expression de l'imaginaire à travers l'exploration des couleurs et des formes.

Objectifs opérationnels :

1. L'enfant sera capable de créer une production artistique en combinant différentes couleurs pour représenter un univers imaginaire.
 2. L'enfant sera capable d'inventer une courte histoire ou un récit autour des couleurs et des formes qu'il a choisies.
-

Objectif intermédiaire 2 :

Encourager l'autonomie de l'enfant dans le choix des matériaux, techniques et démarches créatives.

Objectifs opérationnels :

1. L'enfant sera capable de sélectionner seul les matériaux et outils nécessaires à son projet.
 2. L'enfant sera capable de mener à terme une réalisation artistique en respectant ses propres choix et en les justifiant.
-

Objectif intermédiaire 3 :

Sensibiliser l'enfant à l'importance du respect de la nature et à l'utilisation de matériaux écologiques ou recyclés.

Objectifs opérationnels :

1. L'enfant sera capable d'intégrer au moins un élément recyclé ou naturel dans sa production.
2. L'enfant sera capable d'expliquer pourquoi l'utilisation de matériaux recyclés contribue à la protection de l'environnement.

3) Les moyens

Les activités mises en place veilleront à :

- Atteindre les différents objectifs du projet pédagogique
- Répondre au thème du centre
- Mise en place des binômes (toute tranche âge)
- Intergénérationnelles
- Aménagement du centre
- Les déguisements des animateurs
- Les diverses activités mis en place (manuels, scientifiques, expressions...)
- Grand jeu
- Séance de chant
- Spectacle artistique
- Prestations.

Projet de service :

Le centre Fortier est un centre qui fonctionne à l'année avec une équipe permanente d'animateurs et de directeurs.

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

En voici quelques exemples :

Le coin lecture, Le mur d'expression, préparation à la journée de la jeunesse.

Activité spécifique :

Initiation sportive : Nous avons la possibilité d'organiser des initiations sportives qui seront encadré par le service concerné

Activité piscine : chaque mercredis les enfants participent à la piscine, encadré par nos animateurs dans l'eau et le surveillant de baignade.

Les enfants doivent-être muni : bonnet bain, serviette de bain et maillot de bain.

Le Thème

« Le monde en couleur »

Des mercredis magique et enrichissant : Le thème "**Le monde en couleurs**" permet d'explorer la diversité et la richesse du monde qui nous entoure à travers le prisme des couleurs. Il ouvre la voie à une approche interdisciplinaire, mêlant art, science, géographie, culture, langage, émotions.

Le déguisement

Les animateurs seront déguisés. Ce déguisement devra être abouti par des accessoires, vêtements, maquillages ... Ce déguisement permettra aux animateurs de l'utilisé comme

tremplin pour ses TRAMES, séances de jeux ou activités, séance de chants, grand jeux...

Préparation d'un grand jeu ou d'un spectacle.

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

4) Les plannings et les savoir-faire

Chaque animateur devra proposer 3 projets d'animations, l'équipe de direction validera le projet pour la période concernée. Celle-ci doit correspondre à nos objectifs définis et au thème mis en place, voici différentes propositions que les animateurs peuvent proposer :

- **Jeux sportifs** : À travers différentes initiations sportives comme des jeux de ballons ou des jeux de groupes, la notion de solidarité et d'esprit d'équipe. Elles permettent également aux animateurs de valoriser les compétences de chaque enfant et donnent l'occasion aux enfants le dépassement de soi.
- **Découvertes scientifiques** : Apprendre de nouvelles techniques à travers de nouvelles activités permet à l'enfant de travailler sa créativité et de partir dans de nouvelles aventures !
- **Animations artistiques** : Développe leur créativité et leur imagination. Et favorisent la confiance en soi et le dépassement de soi.

L'équipe de direction et d'animation souhaite aussi améliorer l'environnement du centre voici notre objectif :

Utilisation des zones créer

- Utilisation du coin lecture
- Améliorer le mur d'expression
- Créer un repère pour les salles

Demande auprès des familles

- Du matériel de récupération
- Impliquer les parents selon les différentes périodes de fête annuelle (demandant des décorations)

Développer le travail d'équipe

- Favoriser des activités communes entre les animateurs
- Créer des interactions entre les différents groupes d'enfants
- Favoriser le vivre ensemble et savoir vivre

D) Le fonctionnement

1) Journée type

Le péri-accueil 7h30 : Les animateurs forment un binôme :

- Accueillent des enfants
- Effectuer le pointage sur la feuille GARDERIE et GÉNÉRALE. ENTOURER
- ATTENTION, un enfant non inscrit en péri-accueil : Informer le directeur qui vérifiera son inscription sur la journée
 - Être rajouté sur la liste
 - Vérifier son inscription sur la liste générale
 - Faire signer la famille sur la feuille pirate

L'accueil enfant et animateur : un animateur à accueil à 8h45

- Noter les enfants sur la liste pointage
- Récupérer diverses informations des familles
- L'enfant part dans son groupe après un passage sanitaire.
- L'animateur de son groupe se doit de le noter sur sa liste
 - mise en place d'activité (ex : jeux de société, dessin, temps d'échange...)
- 9h15 fermeture de l'accueil et finalisation de l'effectif réel
- Vérifier le pointage enfants et les listes animateurs
- Transmettre l'effectif journaliers à la restauration scolaire

La matinée

- Celle-ci est découpé en 3 temps, avec à l'intérieur une séance du projet d'animation
- Respect du planning transmis en amont ainsi que du matériel et son aménagement

Les temps calmes :

- Pour le public mater : mise en place du dortoir, jusque environ 14h45.
- Proposition : Les jeux de société, activité de création (scoubidou, perle, bracelet). Ces activités encouragent la réflexion stratégique, la résolution de problèmes et la coopération.
- Participer à des jeux de société classiques, des énigmes, des puzzles ou des compétitions de mots croisés. En jouant à des jeux de société
- Apprendre à respecter les règles, à prendre des décisions et à interagir de manière constructive avec les autres participants.

L'après – midi

- Celle-ci est découpé en 3 temps, avec à l'intérieur une séance du projet d'animation ou un temps de jeux traditionnels

Goûter

- Temps d'échange et bilan de la journée
- prise du goûter
- Préparer son groupe pour la sortie

Sortie

- Installation de son groupe à la sortie
- Petit chant mis en place
- Ouverture aux familles à l'aide de la feuille des personnes habilités

2) Le service restauration

Pour les maternelles

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

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

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

Pendant les services, les animateurs aident aux services : couper, servir si nécessaire (entrée, plat, dessert), donner à boire ... et veiller à ce que les enfants goûtent les différents aliments.

- Au mois de mars : Mise en place des couteaux à dispositions pour les enfants de grande section cela permettra une transition à l'année d'après pour le self, sous surveillance et aide de leurs animateurs.
- Au mois de juin : les grandes sections participant aux mercredis, passeront au self pour se familiariser aux fonctionnements
- Une continuité aura lieu pendant les vacances estivaux
 - En lien avec le projet Couteaux.

Pour les primaires

- A partir de **12h00** : arrivée des groupes au réfectoire, laisser un temps d'environ 5 minutes entre chaque groupe (départ logique des plus petits au plus grand ou selon les sorties organisées). Les animateurs seront vigilants à l'installation des enfants et veilleront aux régimes alimentaires ainsi qu'aux agents de la restauration.

Les enfants s'installent et restent à leur place pendant le repas, aucun déplacement d'enfant pendant le temps du repas. Sauf si nécessité pour le passage aux toilettes.

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.

3) Départ du centre

Durant les mercredis des familles souhaitent récupérer leur enfant avant 17h à savoir que toutes sorties pendant le centre sont obligatoirement signalées à la direction il faut

- Faire signer une décharge

Les déplacements

- Déplacement en bus : installation dans le bus. Placement des animateurs : un devant, un milieu et un derrière.

Les départs de l'école sont gérés par un référent défini en amont

- Si déplacement à pied : il y aura un animateur un devant / un milieu / un derrière
- Au niveau du passage piéton : les animateurs doivent se placer de manière à se faire voir par l'automobiliste pour faire traverser le groupe (environ 2 M du passage piéton).
- Si déplacement en minibus : le service loisirs dispose de 2 mini bus de 6 places, ils seront utilisés en priorité pour les enfants de la classe UEEA, la personne qui conduit devra

avoir le permis depuis plus de 2 ans et être connu au service du personnel. L'animateur vérifie et aide à l'installation, la ceinture de sécurité...

Dans la globalité l'équipe doit veiller au trajet global : installation des enfants en sécurité, trousse de secours, numéro de téléphone de l'équipe, l'effectif cantine par bus et les listes.

E) Le savoir-Faire

1) Les grands jeux

Une histoire farfelue, une péripétie inattendue... Enrichie par des costumes, des décors, des jeux ou des animations autour d'un thème défini par l'équipe. Avec une trame qui sera notre fil conducteur de cette activité exceptionnelle.

Le grand jeu permet de varier nos animations, de proposer une autre activité.

C'est un moment fort qui rassemble les petits et les grands dans une même activité autour d'un thème, d'une aventure, d'émerveillement.

2) Séance de chants

Une séance de chant a effectué tous les jours au moment du goûter, permettre aux enfants de prendre du plaisir, moment de convivialité pour les animateurs comme pour les enfants.

Trame : histoire imaginaire qui fait voyager les enfants durant toute la séance de chant.

Chanson : quelle chanson ? Dans quel ordre les chanter ? Chanson adaptée à la tranche d'âge ?

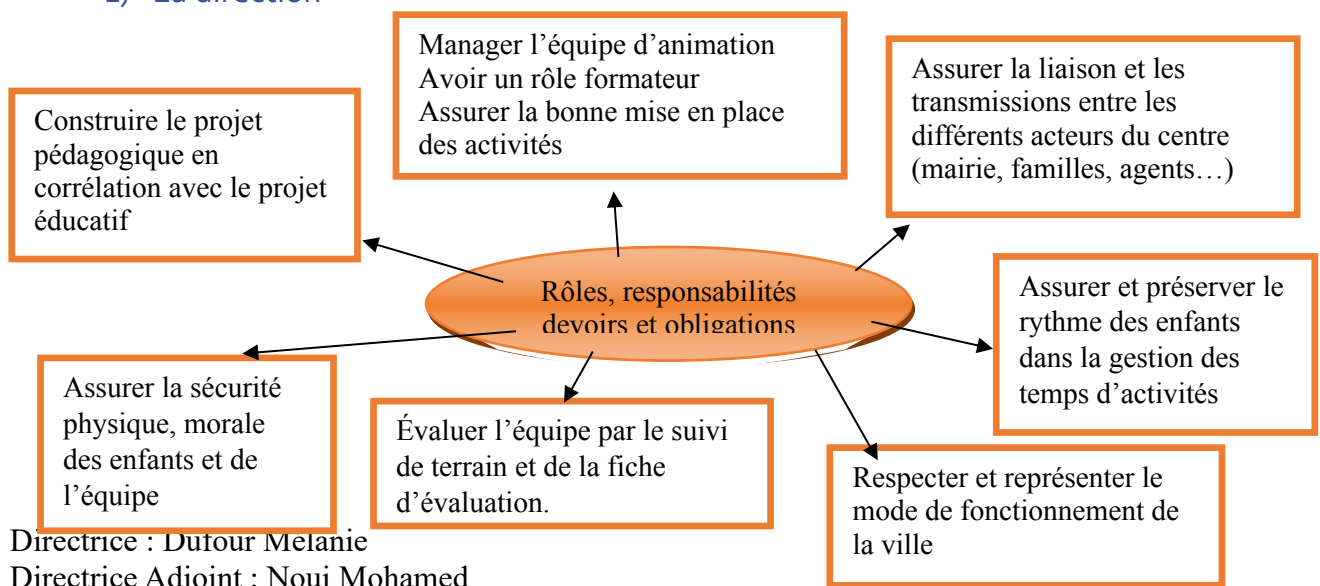
Rôle : qui est qui ? Chaque animateur représente un personnage dans la trame.

3) Le temps calme

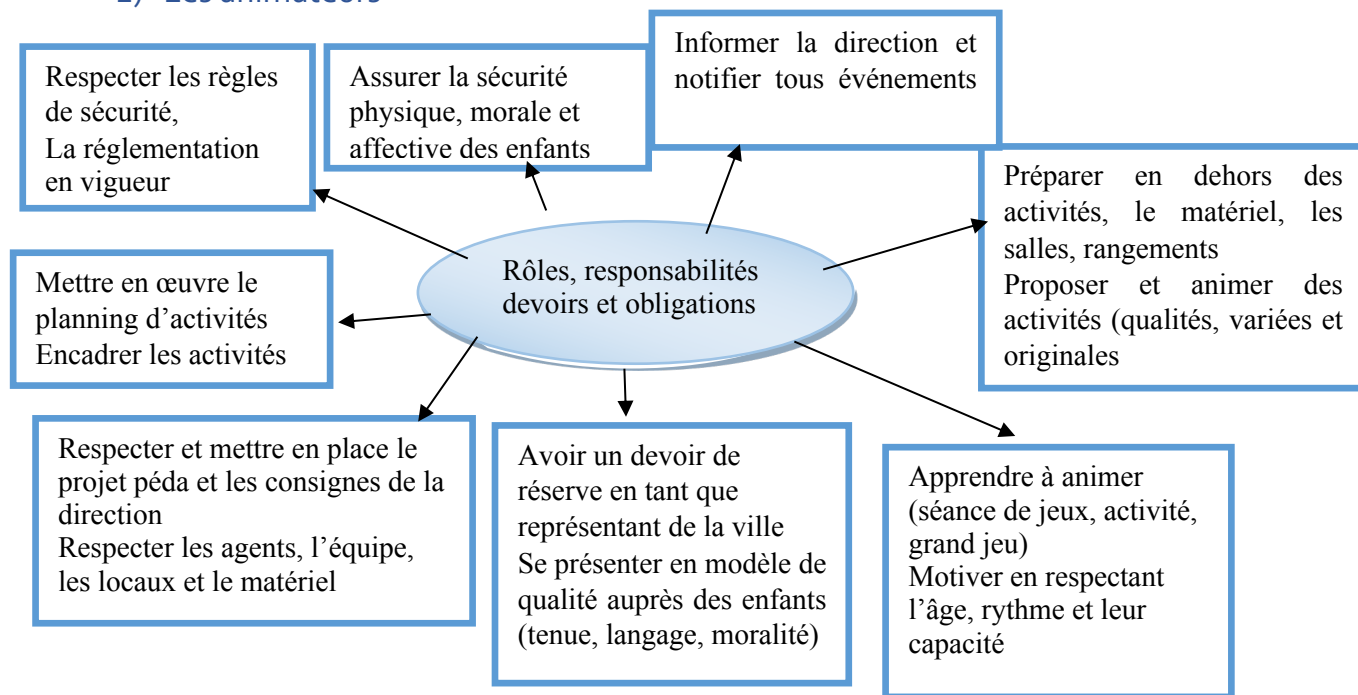
Le temps calme est un moment de pause dans la journée. Il permet à chacun de redescendre l'intensité de l'activité et de reprendre par la suite sa journée.

F) Les Rôles et fonctions

1) La direction



2) Les animateurs



3) Infirmier et assistant sanitaire

Infirmier 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

Les assistants sanitaires sont : Monchicourt Sophie et Maille Magalie

- S'assurer de la remise de la liste des régimes alimentaires à chaque animateur
- De veiller à ce que les soins prodigués aux enfants soient corrects (soigner, rassurer)
- Tenir à jour le cahier d'infirmier, 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 référent 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 tout public, permet aux enfants porteurs de handicap (psychologique ou moteur) de s'intégrer à partir du moment où il nous est possible, logistiquement et humainement de le faire, dans le plus strict respect du bien-être de l'enfant.

Chaque demande 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 effectuer 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 nous contacter :

- Sur le téléphone du Centre de Loisirs lors des horaires d'ouverture des différents accueils.
- Dans son bureau pour un entretien improvisé (problématique urgente) ou sur rendez-vous (appelez au préalable pour le fixer).

Les animateurs en place sont également disponibles pour communiquer sur la journée de leur(s) enfant(s).

Le Site internet de la ville de Saint Saulve vous renseigne sur les repas, les programmes d'activités, les tarifs, le calendrier des réservations.

Les équipes péri-accueil favorisent les échanges avec les familles le matin et le soir. Le temps méridien n'est pas favorable au relationnel parents (non présents pendant ce temps).

Le matin et le soir les équipes peuvent recueillir diverses informations.

Les animateurs se doivent d'être discrets et de diriger les familles à la direction si besoin.

7) Contrôle des présences

Tous les mercredis :

- Listing par général (entourer le 1 ou barrer le 1)
- Pointage enfant à noter sur un listing (attention orthographe)
 - o Obligatoire pour l'animateur
 - o Listes vérifiées par un membre de direction
 - o La tablette du service pour le centre est gérée par les directeurs cela permet : le pointage et information pour contacter les familles.... (Peut-être confié à un membre permanent pour effectuer le pointage)
- Listing de personnes habilités à reprendre les enfants (VERIFIER OBLIGATOIREMENT) avant départ des enfants.
 - o En possession des animateurs au moment de la sortie

A chaque début de semaine :

- Les pointages seront transmis au Guichet Unique Jeunesse en mairie
- Effectuer une photocopie pour les archives

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

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

8) La coordination

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

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

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

G) Logistique

1) Notre geste aux quotidiens

- S'assurer des bons gestes énergétiques dans les salles et sanitaire c'est-à-dire ouvrir et fermer la lumière (porte, eau, papier à main etc.).
- S'assurer que les enfants rechargent leurs gourdes à la fontaine à eau et également terminer les bouteilles d'eaux.
- Le rangement des activités et de la salle fait partie des tâches des enfants et animateurs.
- Responsabiliser les enfants à la sobriété c'est à dire le chauffage, le recyclage le gaspillage papier.

2) Le matériel

En amont, une liste de matériel est demandée pour effectuer diverses activités pendant les temps du péri-accueil celle-ci est transmise au référent matériel pour validation.

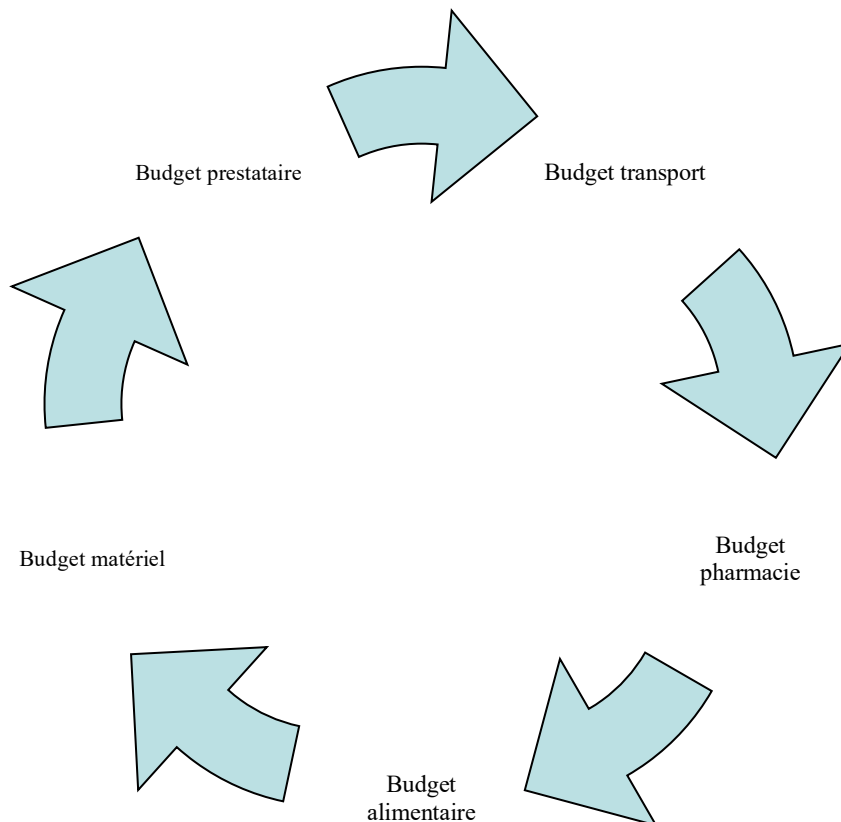
A l'école, nous avons à disposition des armoires de stockage, les équipes doivent être attentives au rangement et la gestion du matériel. Cela permet de remplacer le matériel manquant.

De même pour les jeux de société qui sont demandé en amont, un contrôle régulier de son état doit être fait.

L'équipe sera responsable de son matériel : nettoyer et ranger convenablement et rendre son espace propre avec son groupe d'enfant.

3) Le budget

La municipalité a octroyé des budgets au service loisirs :



Pour les prestataires

- L'activité, une date, l'horaire, sur site ou non si supérieur à 500€ (3devis de la même presta sont demandées).

Pour les transports :

- Donner nos dates, lieux horaires, place et si oui ou non bus spécifique.

4) La zone goûter

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

- 2 Chariots de gobelet mis à disposition avec une identification (propre et sale)
- Être amener tous les matins au service restauration
- Récupérer à la restauration au moment du repas avec le goûter.

- Les animateurs doivent prendre leurs gobelets tous les matins pour la journée

Il est primordial que toutes les personnes entrant dans cette zone respectent les emplacements. (Zone montré lors d'une réunion).

H) Les partenaires



I) L'ÉVALUATION

L'évaluation du projet pédagogique permet de vérifier sa cohérence en référence au projet éducatif, nos objectifs, les démarches, les actions et les moyens mis en place pour la réussite des objectifs.

C'est différentes évaluations peuvent s'effectuer régulièrement avec les équipes, le bilan des enfants pendant leurs activités.

Le but est de partager avec l'équipe sur les activités, le déroulement, le fonctionnement et l'organisation avant d'améliorer nos futurs accueils.

Évaluation 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 :		

Évaluation des objectifs

✓ Tableau-bilan simplifié – Projet pédagogique

« Monde en couleur, imaginaire, autonomie & écologie »

Objectifs	Atteint	Partiellement atteint	Non atteint	Observations
Objectif général : Développer créativité, autonomie et sensibilité écologique	☐	☐	☐	...
Imaginaire & couleurs : Explorer les couleurs et inventer un univers	☐	☐	☐	...
Autonomie : Choisir seul ses matériaux et mener son projet	☐	☐	☐	...

Objectifs	Atteint	Partiellement atteint	Non atteint	Observations
Écologie : Intégrer matériaux recyclés et comprendre leur importance	☐	☐	☐	...
Transversal : Motivation, coopération, verbalisation	☐	☐	☐	...

Évaluation des équipes

L'ensemble de l'équipe d'animation est évalué durant toute la période des mercredis. Des entretiens individuels seront programmés avec chaque animateur à la fin de la période.

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

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

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

Chaque membre de l'équipe pédagogique s'aide mutuellement dans leurs projets d'animation et d'activités.

L'équipe de direction reste disponible afin de faire progresser et faire évoluer l'ensemble de l'équipe pédagogique et l'espace animateur mis en place au sein de l'accueil met à disposition des outils d'aide à l'animation.

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.

J) ANNEXE

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.

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
- 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 et exprimer ses émotions - S'habille seul - Apprentissage gauche, droite, haut et bas - Développement de la motricité	- 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	- 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 -	- 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

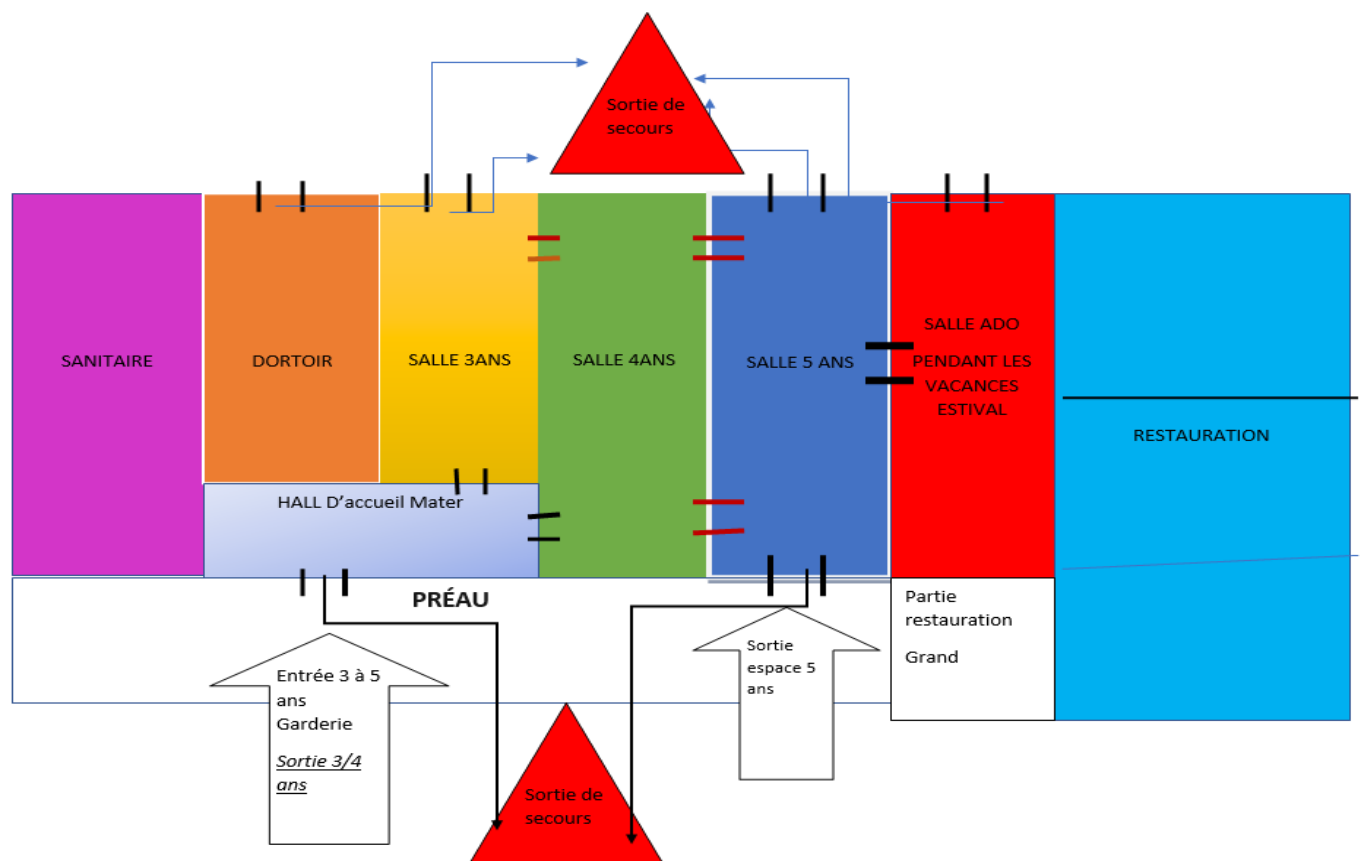
- Accompagne l'adulte pour chanter et raconter une histoire			
Ses capacités	Ses besoins	Rôles de l'animateur	Jeux, activité à proposés
- L'intelligence est en éveil - Identification à des héros - Apprend la lecture, l'écriture - La créativité s'agrandit - Affirmation de la personnalité - Sécurité	- 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	- 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	- 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 âgées de 9 ans à 15 ans

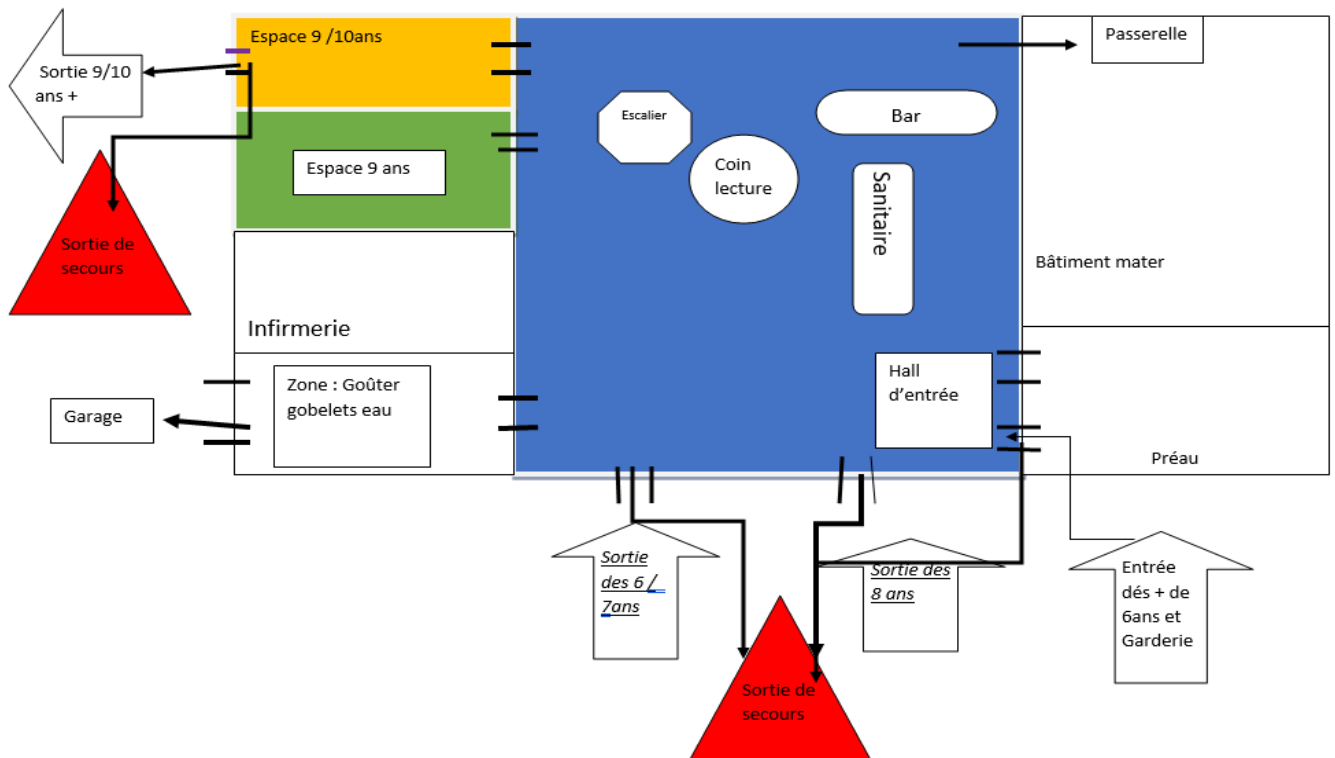
Ses capacités	Ses besoins	Rôle de l'animateur	Jeux, activités proposés
- Croissance physiologique début de la puberté - Affirmation de la personnalité - Mise en place des bases de raisonnement - Socialisation filles/garçon - Centre d'intérêts différents	- Sommeil, repos nourriture équilibré - Besoin d'effort - Responsabilité et autonomie - Indépendance, affirmation de soi - Être à l'écoute, questionner, dialoguer - Besoin de justice, secret	- 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 - Susciter l'éveil, le motiver	- 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

- Sécurité	- 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	- 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	
---	--	--	--

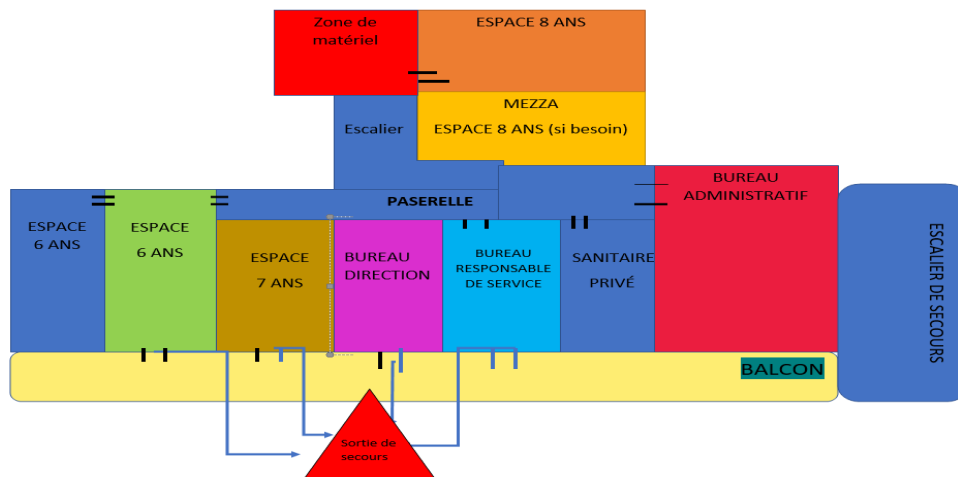
Plan du centre Fortier
Espace maternelle



Espace primaire rez de chaussée



Espace primaire 2



Grille d'évaluation

Directeur
Directeur

Logo: Ville de Saint-Eusèbe, 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					

Élaboration d'un grand jeu

PSIALACRE est un acronyme où chaque lettre désigne un mot

P = Préparation

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

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

S = Sensibilisation

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

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

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

proposant des jeux nouveaux.

I = Information (ou introduction)

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

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

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

A = Aménagement

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

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

L = Lancement

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

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

A = Animation

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

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

C = Conclusion

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

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

R = Rangement

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

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

E = Évaluation

Cette dernière partie va vous permettre d'analyser le déroulement du jeu : les objectifs visés

sont-ils atteints ? Le jeu était-il adapté au public ? Les enfants ont-ils participé avec entrain ? Si non, pourquoi ? Il est important ici de savoir se remettre en question afin de pouvoir faire des changements et des ajustements sur une prochaine partie.

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