

Annexe 3:

Projet « Boîte à jouets »

Objectifs pédagogiques :

- Nourrir la créativité spontanée des enfants.
- Chaque enfant fabrique, invente, imagine, improvise librement.
- Développer l'imagination de chaque enfant
- Sensibiliser et développer l'éco-citoyenneté de chacun (enfants et adultes)
- Les familles font vivre ponctuellement et participent à la vie de l'accueil de loisirs et de l'espace jeunes en favorisant le partage de connaissances et de savoir-faire.

But : Permettre le recyclage ou le réemploi d'objets disparates, tout en créant de nouveaux imaginaires et en sensibilisant aux gestes écologiques.

Budget : Recyclage et participation des familles

Public : tous les enfants de l'alsh avec les animateurs

Lieux : Principalement dans la cour de l'ALSH et, si besoin, dans la salle des loups dans un espace aménagé pour cette boîte.

Matériels (objets pouvant être exploité) : Vieux téléphones, clavier et souris d'ordinateur, arrosoir, vêtements, déguisements, cordes, tuyaux, casseroles, valise, vieux jouets, ...

Préparation : Récupérer une grande boîte de rangement, de préférence un coffre à jouets facile à déplacer.

Déroulement (structuration et étapes du projet) :

- **1^{er} étape** : Après avoir récupéré le coffre à jouets, le nettoyer et le sécuriser avec les enfants pour commencer à sensibiliser leur curiosité.
- **2^{ème} étape** : Customiser le coffre pour le rendre attrayant et qu'il soit visible avec les enfants et intégrant dans la décoration le nom de l'ALSH.
- **3^{ème} étape** : Une fois la récupération du matériel fait, il faut le valider tous ensemble (enfants, animateurs et parents) pour permettre une utilisation optimale

- **4ème étape** : Une fois la validation du matériel faite, il faut le nettoyer et le sécuriser. Par exemple sur un clavier d'ordinateur couper les fils électriques, ... Ce nettoyage doit se faire avec l'aide des enfants pour pouvoir les impliquer et les sensibiliser au recyclage et au réemploi du matériel.
- **5ème étape** : mettre le coffre à disposition pour laisser libre cours à l'imagination de chacun (enfants et adultes) sur des temps définis ou non. Cela fait partie des pédagogies alternatives de l'animation.

PHOTOS EXEMPLE D'UNE MALLE



Evaluation :

- La boite est-elle devenue un espace de jeu à part entière ? (Comme par exemple un coin construction)
- De nouveaux objets à recycler et à utiliser sont-ils proposés par les enfants, parents et animateurs ?
- Suite à l'installation de la boite, y-a-t-il d'autres projets, ateliers, ... qui sont mis en place autour du recyclage et de l'éco-responsabilité ?