CENTRE DE LOISIRS FAMILLES RURALES MACLAS

PROJET PEDAGOGIQUE



MERCREDIS 2026 - 2027

ENFANTS DE 3 À 13 ANS

THÈME : AUTOUR DU JEU





Numéro d'agrément : 0420244CL000122

msa santé famille retraite services

ALLOCATIONS FAMILIALES Caf de la Loire

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE
Liberté Égalité Fraternité

Familles rurales Vivre mieux ! ASSOCIATION DE MACLAS

À PROPOS DU CENTRE DE LOISIRS

LES LOCAUX :

Le centre de loisirs se situe au sein de la maison des associations de Maclas.

Pour les enfants de 6 à 13 ans ; l'accueil de loisirs se fait au rez-de-chaussée de la maison des associations qui est composée :

- une grande salle d'activité
- un bureau
- un parc extérieur situé devant le bâtiment (clos)
- des sanitaires adaptés aux enfants
- un office répondant aux règles d'hygiène HACCP.
- Dojo

Pour les enfants de 3 à 5 ans, l'accueil de loisirs se déroule dans les locaux de l'espace jeune de la mairie qui se situe à côté de la maison des associations. Il est composé :

- d'une grande salles d'activités
- d'une salle pour la sieste
- d'un vestiaire
- d'une terrasse
- du même parc extérieur situé devant le bâtiment (clos)
- de sanitaire adapté aux enfants.

LE PUBLIC :

L'accueil de loisirs accueille les enfants de 3 à 13 ans.

Le centre peut accueillir jusqu'à 56 enfants :

- 16 enfants de 3-4 ans
- 14 enfants de 5-6 ans
- 14 enfants 7-10 ans
- 12 enfants de 11-13 ans

Les enfants sont répartis par groupe de tranches d'âges :

- 3-4 ans
- 5-6 ans
- 7-10 ans
- 10-13 ans.

De ce fait, nous pouvons adapter les activités proposées et répondre au mieux au rythme et aux besoins de chacun.

Nous accueillons également les enfants pour les camps, mini-camps et le pôle jeunes mais chaque activité dispose de son propre projet pédagogique.

FONCTIONNEMENT

Le centre de loisirs est ouvert de 7h30 à 18h30.

L'accueil du matin se fait jusqu'à 9h et les départs à partir de 17h.

Inscription :

Toutes les inscriptions se font via le logiciel INOE. Le calcul du tarif au forfait est basé sur le quotient familial de la CAF

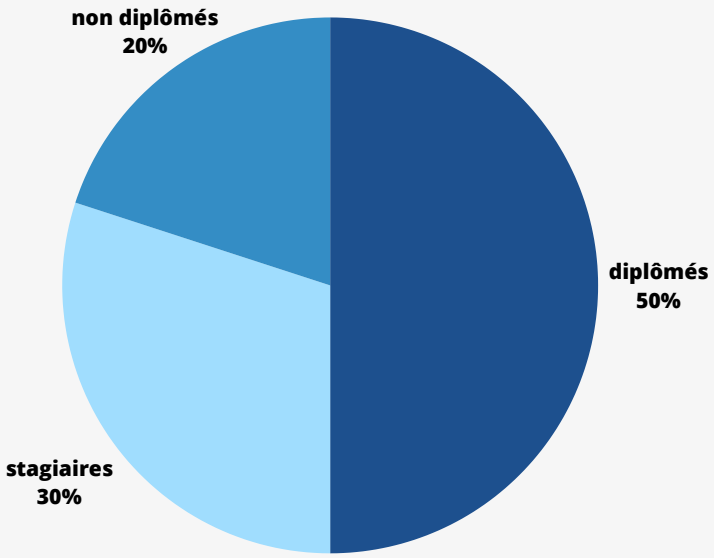
POUR UNE ORGANISATION OPTIMALE :

	INSCRIPTION	DEPART	ARRIVEE
3/5 ANS	Matin avec repas	12h30 - 14h	
	Matin sans repas	11h30 - 12h	
	Après-midi avec repas		11h30 - 12h
	Après-midi sans repas		13h (sieste) - 14h
6/12 ANS	Matin avec repas	13h30 - 14h	
	Matin sans repas	11h30 - 12h	
	Après-midi avec repas		11h30 - 12h
	Après-midi sans repas		13h - 14h

POUR LES ORGANISATIONS EXCEPTIONNELLES PRENEZ CONTACT DIRECTEMENT AVEC NOUS AFIN DE TROUVER UNE SOLUTION ENSEMBLE.

LE CADRE LÉGISLATIF

TAUX D'ENCADREMENT



- 50% au moins d'animateurs titulaires d'un des diplômes ou certifications de qualification permettant d'exercer les fonctions d'animation en séjours de vacances ou agents de la fonction publique territoriale exerçant dans le cadre de leur mission ou relevant des corps d'emploi précisés à l'arrêté du 9 février 2007.
- 20% au maximum d'animateurs « sans qualification ».
- Le nombre de « stagiaires » - personnes qui effectuent un stage pratique dans le cadre de la préparation du BAFA ou de l'un des autres diplômes ou titres permettant d'exercer les fonctions d'animation - varie en fonction des deux précédents impératifs et ne peut donc être supérieur à 50% de l'effectif d'animateurs requis au total.

PENDANT LES VACANCES SCOLAIRES :
1 ANIMATEUR POUR 8 ENFANTS DE MOINS DE 6 ANS
1 ANIMATEUR POUR 12 ENFANTS DE PLUS DE 6 ANS.

L'ÉQUIPE D'ANIMATION

EQUIPE DE DIRECTION

PAULINE : DIRECTRICE D'ASSO : BPJEPS LTP + PSC1
ELISA : DIRECTRICE DE CENTRE : MASTER SCIENCES DE L'EDUCATION

L'ÉQUIPE 3-4 ANS



EMILIENNE : CAP PETITE ENFANCE + PSC1

L'ÉQUIPE 5-6 ANS



MATHILDE : BAFA + PSC1

L'ÉQUIPE 7-13 ANS



TIMOTHEE : BAFA



LE RÔLE DE L'ÉQUIPE DE DIRECTION

L'équipe de direction a un rôle fondamental.

Elle est le responsable légal vis-à-vis du ministère de la jeunesse et des sports.

L'équipe de direction occupe une place essentielle dans la mise en œuvre du projet pédagogique du centre de loisirs.

Elle veille à la cohérence des actions menées avec les objectifs éducatifs définis en amont, tout en garantissant un cadre sécurisant et respectueux pour l'ensemble des enfants accueillis.

Elle assure également la coordination des équipes, la planification des activités et la communication avec les familles et les partenaires institutionnels.

L'équipe de direction impulse une dynamique collective.

Afin d'assurer la qualité de l'accueil et le bon déroulement du projet pédagogique, l'équipe de direction met en place un accompagnement régulier des animateurs. Ce soutien se traduit par des temps d'échange, des réunions pédagogiques, des observations sur le terrain et des retours constructifs.

La direction veille également à repérer les besoins individuels et collectifs en matière de formation, . Ce suivi attentif permet de renforcer la cohésion de l'équipe, d'encourager l'implication de chacun et de garantir une dynamique éducative cohérente et de qualité.

L'ÉQUIPE DE DIRECTION :

RESPONSABLE LÉGAL
FORMATEUR
ORGANISER DES BILANS
VEILLER AU RESPECT DES RÈGLES
GESTION DU PERSONNEL
RENCONTRER LES PARENTS

LE RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'animateur est une personne responsable, qui assure la sécurité physique et morale de l'enfant

- Il accompagne l'enfant dans sa construction personnelle et individuelle.
- Il veille au respect du lieu et du matériel
- Il propose des activités variées, adaptées aux besoins des enfants
- Il favorise l'autonomie et l'épanouissement de chaque enfant à travers des projets
- Il veille à l'inclusion de tous les enfants, en tenant compte des différences
- Il assure le lien avec les familles, en adoptant une posture professionnelle et bienveillante
- Il participe à la mise en œuvre du projet pédagogique et contribuer à sa réflexion et son évolution
- Instaurer un climat de confiance et de respect au sein du groupe, en favorisant la parole, l'écoute et la coopération
- Il observe les comportements et besoins des enfants afin d'adapter les pratiques éducatives

SAVOIRS-ÊTRE

CRÉATIF
ORGANISER
PONCTUEL
TOLÉRANT
AUTONOME
RÉACTIF
ADAPTATION
RÊVEUR
DYNAMIQUE
RÉFLÉCHI
ANTICIPATION
CURIEUX

SAVOIRS-FAIRE

ANIMER UNE ACTIVITÉ ET JOUER
PROPOSER DES JEUX ET ACTIVITÉS
FAVORISER LA COHÉSION DE GROUPE
RENDRE LES ENFANTS HEUREUX
AIDER ET ACCOMPAGNER LES ENFANTS
APPRENDRE DE NOUVELLES CHOSES AUX ENFANTS
GÉRER UN GROUPE D'ENFANTS
SAVOIR ÊTRE À L'ÉCOUTE DE CHACUN
COMMUNICATION
DONNER ENVIE AUX ENFANTS DE PARTICIPER

LE RÔLE DE L'ANIMATEUR

LES OBJECTIFS FIXÉS POUR L'ÉQUIPE

- CRÉER ET MAINTENIR UN LIEN DE CONFIANCE AVEC LES FAMILLES

Assurer une présence accueillante et disponible aux temps d'accueil et de départ, transmettre les informations importantes de manière claire et personnalisée, et valoriser les échanges constructifs avec les parents afin de favoriser une continuité éducative entre le centre de loisirs et le cadre familial.

- RENFORCER L'ESPRIT D'ENTRAIDE ET ADOPTER UNE POSTURE D'EXEMPLARITÉ

Encourager le soutien mutuel entre animateurs, valoriser les initiatives individuelles et collectives et adopter des comportements cohérents avec les valeurs éducatives véhiculées auprès des enfants, en incarnant au quotidien le respect, la coopération et la bienveillance.
Chaque fin de journée, des bilans de régulation seront effectués entre les animateurs.

- CONNAISSANCE DU PUBLIC, DU PROJET ÉDUCATIF ET DES VALEURS DE L'ASSOCIATION

L'équipe doit connaître les enfants participants au centre de loisirs. Les animateurs doivent établir les modes de fonctionnement du centre : règles de vie, consignes de sécurité, rythmes de vie des enfants. Mais aussi proposer et adapter les animations en lien avec le projet pédagogique de la structure et les valeurs de l'association. Adopter une posture en accord avec les valeurs de Familles Rurales en respectant le fonctionnement fixé par la structure.

LE TÉLÉPHONE PORTABLE EST INTERDIT
L'UTILISATION D'IMAGES D'ENFANTS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX EST STRICTEMENT INTERDITE. PAR AILLEURS, IL EST INTERDIT DE FUMER EN PRÉSENCE DES ENFANTS. TOUT COMPORTEMENT INAPPROPRIÉ, INCLUANT LA VIOLENCE PHYSIQUE OU VERBALE, LES COMPORTEMENTS DANGEREUX OU IRRESPONSABLES, AINSI QUE LA CONSOMMATION D'ALCOOL OU DE PRODUITS ILLICITES, ENTRAÎNERA UN RENVOI IMMÉDIAT, SANS AVERTISSEMENT PRÉALABLE.

LES VALEURS DE FAMILLES RURALES

- ENTRAIDE & SOLIDARITÉ

Être solidaire, c'est apporter sa contribution au bien collectif et pouvoir compter sur les autres. Au quotidien, c'est aller vers les autres, lutter contre l'éloignement et l'isolement par l'entraide entre les générations et les familles, être attentif à chacun, se soucier des plus fragiles, être respectueux des générations futures

- INITIATIVE & RESPONSABILITÉ

Être responsable, c'est exercer sa liberté, s'engager, conquérir son autonomie et devenir auteur et acteur de sa vie. La famille, l'action collective et la vie associative sont des espaces privilégiés pour cultiver le goût de l'initiative, de l'engagement et de la prise de responsabilité.

- PARTICIPATION & CITOYENNETÉ

Participer c'est s'impliquer, aller à la rencontre des autres, écouter, réfléchir et débattre, respecter d'autres avis. C'est s'engager dans la société, prendre part à la vie démocratique. Les associations familiales sont des espaces de partage d'expériences et de développement des compétences. Elles contribuent à l'épanouissement des personnes.

- CONVIVIALITÉ & ÉCHANGE

La convivialité et l'hospitalité facilitent la rencontre, l'échange, et la création de liens durables entre les familles. Favoriser une bonne ambiance et des relations de qualité est essentiel pour donner envie de vivre et d'agir ensemble.

Le projet pédagogique a pour but d'être le fil conducteur de l'équipe d'animation.
Il est la déclinaison du projet éducatif de la structure.
Les objectifs pédagogiques du centre se concentrent sur le bien-être des enfants.
Ils partent d'un constat de l'équipe lors de la réunion de préparation

LA CONSTRUCTION DES ACTIVITÉS

Les programmes d'activités sont construits en prenant en compte les besoins et les envies des enfants et des familles.

Les idées viennent dans un premier temps des échanges avec la commission parents de Familles Rurales, afin de répondre au mieux aux attentes des familles.

Le thème des vacances de février a été choisi collectivement par l'équipe de direction et les animateurs lors des réunions d'équipe.

Chaque activité est pensée pour que les enfants viennent avant tout par plaisir et par envie.

Les animations sont conçues pour stimuler la curiosité et favoriser la découverte à travers des thématiques variées, notamment la découverte des métiers et des émissions de télévision, déclinées sous forme de grands jeux.

- Les grands jeux : D'une durée de 30 minutes à I heures pour les 3-4 ans règles simples et répétitives forte présence de l'adulte

Objectifs : Découvrir le jeu collectif, suivre une consigne simple, faire plusieurs petits jeux en un

Pour les 7-10 d'une I à 2h minimum, des temps forts permettent de sortir du cadre habituel en proposant des animations plus dynamiques et immersives. Elles sont l'occasion de stimuler l'imaginaire des enfants en les plongeant dans des univers riches, portés par des histoires captivantes et des personnages drôles, intrigants ou surprenants. Coopérer en équipe, élaborer des stratégies respecter un cadre collectif.

- Des activités à la carte : Lors des temps libres, les enfants choisissent leurs jeux ou peuvent, en petits groupes, demander à accéder à d'autres espaces. Des temps calmes sont aussi proposés autour d'activités bien-être (massages, pixel art, perles, lectures...) dans une ambiance douce et apaisante.
- Les bilans de fin de journées : A la fin de chaque journée, les enfants pourront s'exprimer librement sur leur journée. Pour cela, nous avons mis en place différent moyen d'expression, afin d'en discuter collectivement et librement.
- Temps calme : Temps de repos physique et mental, essentiel surtout après des temps dynamiques. Objectifs :
- Permettre à l'enfant de récupérer, Apprendre à se recentrer, Favoriser le bien-être

Exemples : Lecture d'histoires, relaxation guidée, musique douce, dessin libre

Dans le cadre des vacances, une attention particulière est portée au respect du rythme et des capacités de chaque enfant. Si certains temps d'activités peuvent être adaptés, d'autres sont organisés de manière plus cadrée afin de garantir la sécurité et le bon déroulement des activités.

DES ACTIVITÉS BIEN PENSÉES POUR DES SOURIRES ASSURÉS

LE TEMPS VITAMINE

Le "temps de vitamine" est un moment spécifique de la journée pensé pour décharger l'énergie des enfants, favoriser leur expression corporelle et leur bien-être physique et mental.

C'est un moment dynamique, ludique et créatif, souvent court (10-15 minutes), et placé au bon moment dans la journée.

Obligatoire le matin pour les 3-5 ans et 6-8 ans

Mais aussi par exemple : après un temps calme,ou pour relancer la dynamique du groupe

Objectifs du "temps de vitamine" :

- Canaliser l'énergie (ex : après une activité calme ou trop longue).
- Stimuler le corps (petit réveil musculaire, mouvements dansés).
- Créer du lien entre enfants et animateurs par une activité collective.
- Développer la motricité et l'expression corporelle.
- Donner un boost positif à l'ambiance du groupe.

Rôle des animateurs :

1. Préparer une courte activité rythmée : danse, mini-jeu actif, chant à gestes, mimes...
2. Adapter au groupe : selon l'âge, l'espace disponible, l'énergie du moment.
3. Donner envie : c'est court, fun, pas obligatoire, mais très engageant !
4. Répéter une même activité sur plusieurs jours peut créer un rituel attendu par les enfants.

Chorégraphie :

- Sur une chanson connue des enfants (ex : "Waka Waka", "Danse des canards", "Freeze Dance").
- Créer une choré simple : 4-5 mouvements répétés en boucle.
- Laisser les enfants proposer des gestes pour les impliquer

Mini-jeux dynamiques :

- Le chef d'orchestre : un enfant fait des gestes, les autres imitent.
- Statue musicale : musique → on bouge / musique s'arrête → on reste figé

LE JEU DES PRÉSENTATIONS

Un jeu de présentation en centre de loisirs sert à briser la glace et à créer une dynamique de groupe dès le début. C'est une étape essentielle, surtout quand les enfants ne se connaissent pas encore ou retrouvent un nouveau groupe d'animateurs.

l'animateur doit :

- Préparer et expliquer clairement le jeu.
- S'impliquer en participant activement.
- Encourager et rassurer les enfants.
- Observer les réactions pour ajuster si besoin.
- Favoriser l'inclusion et l'amusement.

Quelques idées :

La valise des prénoms

- Chaque enfant dit : « Je pars en vacances avec… » et ajoute les prénoms de ceux avant lui + le sien.
- Ludique pour travailler la mémoire et les enchaînements

Debout si toi aussi…

Objectif : Découvrir des points communs sans parler directement

- L'animateur dit : "Debout si toi aussi tu aimes les spaghettis / tu as un chat / tu as déjà pris l'avion…"
- Les enfants se lèvent s'ils sont concernés.
- Variante : les enfants proposent à leur tour des phrases.

Le portrait chinois

Objectif : Faire parler l'imaginaire et les goûts.

Chaque enfant répond à :

- "Si j'étais un animal, je serais…"
- "Si j'étais une couleur…"
- "Si j'étais un super-pouvoir…"

LES RÈGLES DE VIE

Les règles de vie sont des repères collectifs qui permettent à tous enfants comme adultes de vivre ensemble dans un cadre sécurisant, respectueux et agréable.

Les animateurs ne sont pas juste là pour "faire appliquer les règles" – ils sont acteurs de leur création, explication et incarnation

I. Instaurer avec les enfants

- les enfants doivent participer à leur création.
- Quand les enfants construisent les règles, ils les comprennent mieux et les respectent davantage.
- L'animateur peut animer un atelier règles de vie : discussions, affiches, jeux de rôle…
-

2. Expliquer le "pourquoi", pas juste le "fais pas ça"

- L'animateur doit expliquer chaque règle : "On ne court pas dans les couloirs car on peut se faire mal ou bousculer quelqu'un."
- Il doit donner du sens pour éviter les règles perçues comme arbitraires.

3. Montrer l'exemple

- Un animateur qui crie, ne respecte pas les règles, ou interrompt sans écouter… décrédibilise totalement les règles.
- Le modèle adulte est central. Les enfants font ce qu'ils voient, pas ce qu'on leur dit.
- Exemple de porter la casquette l'été
- L'équipe d'animateur doit être en accord et appliquer les mêmes règles aux enfants

4. Agir avec bienveillance et fermeté

- Être cohérent, juste et constant
- Chercher à faire comprendre, pas à punir automatiquement.

LE NON RESPECT DU CADRE

1. Rappeler la règle avec calme

- « Tu te souviens de la règle ? »
- Réexpliquer le pourquoi de la règle.
- Objectif : donner à l'enfant une chance de se corriger.

2. Écouter et dialoguer

- Prendre l'enfant à part si besoin.
- Demander : « Qu'est-ce qui s'est passé ? »
- Le faire verbaliser la règle enfreinte.
- Chercher une solution ensemble.

3. Responsabiliser pour ne pas punir

- Réparation liée à l'acte : ranger, s'excuser, calmer l'ambiance…
- Valoriser l'effort de réparation.
- L'enfant apprend qu'il a un impact sur le groupe

4. Mettre une limite si le comportement persiste

- Formuler clairement :
- « Si tu continues, tu devras faire une pause en sortant du groupe
- Appliquer une sanction mesurée et expliquée.

5. Toujours permettre de revenir dans le groupe

- Proposer un retour :
- « Tu t'es calmé ? Tu peux revenir avec nous fixer une condition

NE PAS OUBLIER DE DEMANDER DE L'AIDE A L'EQUIPE

Outils formation communication à utiliser



Pour les enfants de 3 à 4 ans en centre de loisirs, la durée de l'activité du matin est généralement de 20 à 30 minutes maximum.

En effet leur capacité de concentration est limitée, l'équipe d'animation devra privilégier des activités courtes, variées et ludiques.

La journée est rythmée de plusieurs petites activités dans la journée, entrecoupées de temps calmes, de jeux libres et de transitions.(goûter, toilette, etc.).

La sieste est un temps de repos indispensable pour les 3-4 ans. Les animatrices accompagnent les enfants aux toilettes, puis les installent en couchette dans une ambiance calme (histoire, musique douce). L'endormissement se fait dans le respect du rythme de chacun, avec un accompagnement individualisé si nécessaire. Le réveil est échelonné : les enfants réveillés rejoignent une animatrice dans la salle d'activités, afin de garantir un lever en douceur.

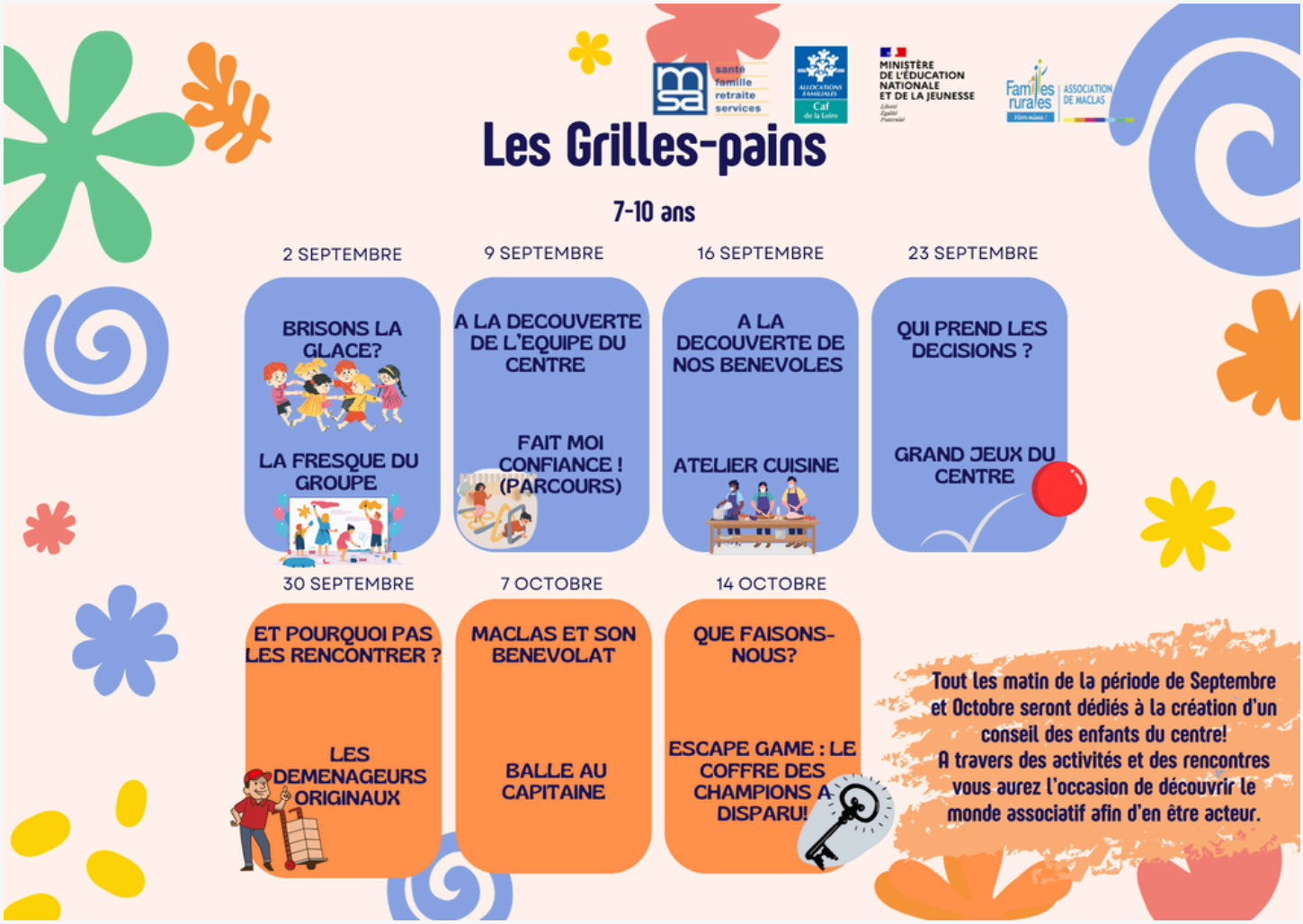


Les enfants de 5 et 6 ans peuvent être regroupés dans un même groupe, en raison de leur niveau d'autonomie et de maturité globalement proche.

Ce regroupement permet de proposer des activités communes, tout en veillant à adapter les consignes et les rythmes pour répondre aux besoins spécifiques de chacun.

Le regroupement des 5 ans avec les 6 ans permet aux plus jeunes de tendre progressivement vers le rythme et les attentes du groupe des plus grands.

À cet âge, les enfants gagnent en autonomie, en capacité d'attention et en maturité. Ils sont capables de participer à des activités plus longues et plus complexes que les 3-4 ans, tout en bénéficiant de la dynamique de groupe stimulante que leur offrent les 6 ans. Ce regroupement favorise également leur préparation à l'entrée en école élémentaire.



Les enfants de 7 à 9 ans sont regroupés en raison de leur niveau de développement similaire sur le plan de l'autonomie, du langage, de la motricité et de la compréhension des consignes.

Cette tranche d'âge, correspondant au cycle 2 de l'école élémentaire, permet une dynamique de groupe équilibrée, où les plus jeunes peuvent apprendre au contact des plus âgés, et où ces derniers peuvent valoriser leur rôle en guidant les plus petits. Les activités proposées durent en moyenne entre 45 minutes et 1h15, afin de respecter leur capacité de concentration, tout en favorisant l'engagement, la créativité et la coopération.

Ce groupe est également particulièrement adapté pour la mise en place de grands jeux collectifs, qui renforcent l'esprit d'équipe, la gestion des règles et la motricité globale. Les enfants de 9 ans présentent encore des besoins spécifiques notamment sur le plan émotionnel, de la maturité et de la place dans un groupe.

Nous avons constaté que leur rythme, leur manière de jouer et leur rapport à l'adulte restent proches de ceux des 7-8 ans. En les maintenant dans le groupe des 7-9 ans, on favorise une atmosphère sécurisante et adaptée, tout en leur permettant de s'épanouir pleinement avant de rejoindre progressivement des groupes plus âgés.

LE CONSTAT DE L'ÉQUIPE POUR LES 3-4 ANS

BESOIN DE SÉCURITÉ

BESOIN DE COMMUNIQUER

BESOIN DE DECOUVRIR, TOUCHER, SENTIR

BESOIN DE REPOS

BESOIN DE ROUTINE RASSURANTE

DÉVELOPPER LEURS MOBILITE

BESOIN D'ETRE ACCOMPAGNÉ

BESOIN DE SE DÉPENSER

BESOIN DE JEUX COOPERATIFS SIMPLES

BESOIN DE TEMPS LIBRE

BESOIN DE CONNAÎTRE ET D'EXPRIMER LEURS ÉMOTIONS

BESOIN DE REPÈRES

LE CADRE PÉDAGOGIQUE DES 3-4 ANS

CETTE PARTIE COMPREND LES OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET OPÉRATIONNELS

1. Éveiller les sens de l'enfant et sa curiosité à travers l'exploration de la nature et du monde extérieur

- Mettre en place des ateliers réguliers de découverte de la nature et de jardinage (manipuler la terre, planter des graines, observer les petites bêtes).
- Proposer des activités sensorielles variées (bacs à sable/eau, parcours pieds nus, ateliers "goût et odorat", manipulation de matières).
- Organiser des sorties régulières "hors les murs" adaptées au rythme des petits (parcs de proximité, fermes pédagogiques, promenades d'observation) pour ouvrir leur environnement.

2. Développer la motricité globale et l'initiation à la coopération par le jeu libre, imagé et sans contrainte

- Créer des parcours de motricité modulaires (sauter, ramper, grimper, garder l'équilibre) où l'enfant progresse à son rythme, sans notion d'échec ou de compétition.
- Amener le sport et les mouvements corporels par le biais de l'imaginaire, des histoires racontées, des chansons et des comptines à gestes.
- Initier en douceur aux premiers jeux coopératifs simples (ex: transporter un objet à deux, vider ou remplir collectivement un bac de balles) pour apprendre à faire ensemble sans la barrière de règles complexes.

3. Favoriser le bien-être affectif de l'enfant en respectant ses rythmes biologiques et en l'accompagnant dans l'expression de ses émotions

- Garantir des repères temporels sécurisants en maintenant une journée type ritualisée (accueils, transitions douces, sieste respectée, rituels de comptines et d'histoires).
- Adapter l'animation de l'après-midi en proposant des activités courtes, ludiques et légères après le réveil échelonné de la sieste.
- Instaurer des temps de parole ritualisés et des outils visuels (ex: météo des émotions, peluches à émotions) pour aider l'enfant à nommer et exprimer ce qu'il ressent au fil de la journée.

JOURNÉE TYPE 3-4 ANS

7H30-9h15	**Accueil des enfants. Plusieurs jeux sont proposés par l'équipe à l'intérieur comme à l'extérieur. L'enfant à la possibilité de ne rien faire.**
9h15-9h45	**Jeux de connaissances, découverte de l'environnement, explication des règles de vie de manière ludique Réveil avec le temps vitamine Rituel des émotions du matin**
9h45-10H30	**Activité avec mise en place et rangement**
10h30-11h10	**Jeux libres ; jeux de société , de constructions , jeux de groupe à l'intérieur ou à l'extérieur...**
11h15-12h00	**Lavage des mains. Repas fourni par le traiteur Fovet**
12h-12h45	**Temps libre**
13h-16h	**Temps calme jusqu'à 14h30 pour les plus grands. les plus petits font la sieste jusqu'à 16 heures selon leur besoin. Activité manuelle ou sportive en lien avec le thème des vacances**
16h	**Goûter**
16h30-17h	**Temps libre et jeux courts proposés par les animateurs**
17h-18h30	**Départ des enfants. Rangement de la salle. Bilan équipe animations**

LE CONSTAT DE L'ÉQUIPE POUR LES 5-6 ANS

BESOIN D'EXPERIMENTER

BESOIN DE SÉCURITÉ

BESOIN D'UN CADRE

BESOIN D'ETRE CREATIF

BESOIN D'IMAGINAIRE

BESOIN DE VALORISATION

BESOIN DE SORTIR DU CENTRE

BESOIN DE SE DÉPENSER

MANQUE D'ENTRAIDE

BESOIN DE TEMPS LIBRE

BESOIN DE CONNAÎTRE ET D'EXPRIMER LEURS ÉMOTIONS

BESOIN D'ETRE RESPONSABILISE

LE CADRE PÉDAGOGIQUE DES 5-6ANS

CETTE PARTIE COMPREND LES OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET OPÉRATIONNELS

1. Stimuler l'esprit critique, la créativité et la motricité fine à travers l'expérimentation et la manipulation de la matière

- Proposer des ateliers d'expérimentations scientifiques simples et ludiques pour éveiller la curiosité et le raisonnement (ex: mélanges de couleurs, volcans de bicarbonate, flottaison).
- Développer la dextérité et le plaisir de créer à travers des projets de bricolage adaptés et l'exploration de matières malléables (argile, pâte à sel, fabrication de sable magique).
- Valoriser l'autonomie au quotidien par le biais d'ateliers cuisine où l'enfant pèse, verse, mélange et assemble lui-même des recettes simples.

2. Nourrir l'imaginaire de l'enfant et favoriser la socialisation par le biais de grands jeux collaboratifs scénarisés

- Concevoir des grands jeux basés sur un fil rouge imaginaire fort (ex: enquête, chasse au trésor, quête fantastique) où les enfants créent leurs propres personnages et décors.

- Utiliser le levier de l'imaginaire pour favoriser l'entraide en mettant en place des jeux collaboratifs où le groupe doit s'unir pour résoudre une énigme ou réussir une mission.

- Ouvrir l'horizon des enfants en organisant des sorties (sorties culturelles, parcs de proximité, forêts) qui servent de décors réels à leurs aventures imaginaires.

3. Accompagner l'enfant vers l'affirmation de soi et la vie en collectivité par la responsabilisation et l'expression des émotions

- Responsabiliser chaque enfant en lui confiant des "missions" ou rôles quotidiens valorisants au sein du centre (ex: chef du rang, distributeur de matériel, gardien du temps).
- Instaurer des temps de bilans réguliers et ritualisés en fin d'activité ou de journée, en utilisant des outils adaptés pour aider l'enfant à exprimer ce qu'il a ressenti (joie, frustration, fierté).
- Pratiquer une pédagogie de la valorisation positive, en mettant en avant les réussites individuelles et collectives (ex: un "mur des chefs-d'œuvre" pour exposer leurs créations).

LE CONSTAT DE L'ÉQUIPE POUR LES 7-13 ANS

BESOIN DE DONNER SON AVIS

IMPORTANTE GRANDISSANTE DU GROUPE

MANQUE DE SOLIDARITÉ ET D'ENTRAIDE

BESOIN D'AVOIR DES TEMPS QU'ENTRE EUX

IMPORTANCE DU TEMPS CALME

EN CAPACITÉ DE COOPÉRER AVEC LES AUTRES

BESOIN DE JUSTICE

BESOINS D'UN CADRE AVEC DES LIMITES

BESOIN D'ÊTRE RESPONSABILISÉS

BESOIN D'ACTIVITE INNOVANTE

CURIEUX

BESOIN DE VALORISATION

DANS UNE PERIODE DE JUGEMENT DE SOI ET DES AUTRES

PEU DE MIXITÉ FILLES/ GARÇONS

BESOIN D'AUTONOMIE

BESOIN D'ACTIVITES QUI BOUGENT

LE CADRE PÉDAGOGIQUE DES 7-13 ANS

CETTE PARTIE COMPREND LES OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET OPÉRATIONNELS

1. Développer l'esprit d'équipe et le fair-play à travers des dynamiques de jeu ludiques et coopératives

- Privilégier et mettre en place des jeux de coopération et des grands jeux à thèmes où la réussite dépend de l'effort collectif et non individuel.
- Proposer des jeux sportifs innovants (ex: Poull-Ball, Kin-Ball, Bumball) qui redistribuent les cartes et sortent des sports traditionnels pour éviter le sentiment d'échec.
- Instaurer des règles claires et co-construites avec les enfants avant chaque grand jeu pour désamorcer le sentiment d'injustice et valoriser le respect des règles (le fair-play).

2. **Renforcer l'autonomie motrice et la créativité en combinant habiletés manuelles et défis physiques**

- Proposer des projets hybrides qui mêlent le manuel et le sportif (ex: fabriquer son propre matériel de jeu comme un boomerang, un arc, un maillot, un trophée, puis l'utiliser lors d'un grand jeu).
- Accompagner l'enfant dans l'apprentissage des gestes techniques de base (découper, coller, plier, assembler) en adaptant les outils et en prenant le temps de l'apprentissage.
- Proposer des activités manuelles aux objectifs progressifs pour éviter la mise en échec et valoriser le processus de création plutôt que le résultat parfait.

3. **Favoriser la confiance en soi et l'autonomie de l'enfant par la responsabilisation et la valorisation positive**

- Responsabiliser les enfants au quotidien à travers des missions concrètes et valorisantes (ex: capitaine du matériel, garant du temps, assistant de l'animateur sur l'explication d'un jeu).
- Pratiquer une valorisation positive et systématique des efforts, de l'entraide et des progrès de l'enfant (et pas uniquement de ses performances ou de ses victoires).
- Permettre à l'enfant d'exprimer ses réussites et ses fiertés devant le groupe (ex: un moment de "mise à l'honneur" ou une exposition des créations manuelles en fin de semaine).

JOURNÉE TYPE 5-13 ANS

7H30-9h30	**Accueil des enfants. Plusieurs jeux sont proposés par l'équipe à l'intérieur comme à l'extérieur. L'enfant à la possibilité de ne rien faire.**
9h30-10h	**Jeux de connaissances, découverte de l'environnement, explication des règles de vie et échange Réveil avec le temps vitamine remplissage du tableau des responsabilités**
10h-11H30	**Activité du programme adaptable en fonction des besoins**
11h30-12h	**Temps libre Les enfants peuvent jouer dehors, faire des jeux, des coloriages, de la lecture. L'enfant a la possibilité de ne rien faire.**
12h-13h	**Les enfants mangent le repas fourni par le traiteur Fovet. Ils débarrassent eux même leur espace et amènent leurs déchets à la poubelle.**
13h-13h30	**Temps libre Les enfants peuvent jouer dehors, faire des jeux, des coloriages, de la lecture. L'enfant a la possibilité de ne rien faire.**
13h30-14h30	**Temps calme, plusieurs activités sont proposées Les enfants peuvent choisir**
14h30-16h	**Activité du programme. L'enfant est acteur de ses loisirs.**
16h-16h30	**Goûter rangement des affaires dans les sacs** 
16h30-17h30	**Départ des enfants Bilan avec les enfants et entre animateurs**
17h-18h30	**Départ des enfants échelonnés Les animateurs proposent des jeux**

L'INCLUSION DE TOUS



L'accueil d'enfant en situation de handicap

Chaque situation est particulière. Il est important d'écouter les parents, de noter soigneusement les consignes qu'ils donnent à l'équipe pour la vie quotidienne de leur enfant, de se faire expliquer les raisons de ces consignes pour en mesurer l'importance.

LE CENTRE DE LOISIRS DOIT PERMETTRE :

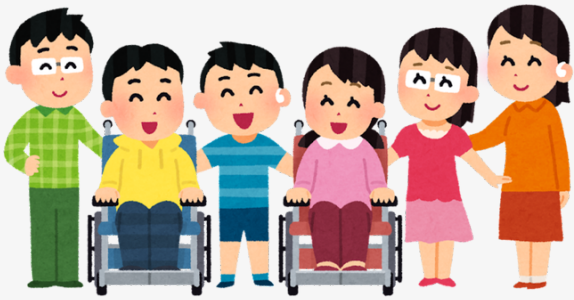
- La reconnaissance de l'enfant comme un enfant à part entière au sein du groupe
- Le respect de son rythme et de ses capacités
- Le respect de sa personne et sa dignité
- La prise en compte ses besoins spécifiques caractérisant le ou les handicap(s) concerné(s) sans le surprotéger

LE RÔLE DES ANIMATEURS DANS L'INCLUSION

Mettre en œuvre des actions permettant de répondre à l'attente de l'enfant et de ses parents
Travailler en équipe pour favoriser l'inclusion
Observer l'enfant ou le jeune mineur pour être en mesure de prendre en charge sa vie quotidienne
Exprimer leurs questionnements et les difficultés rencontrées dans leurs relations auprès de l'enfant en situation d'handicap

LES CONDITIONS D'ACCUEIL

- Rencontre préalable entre les parents de l'enfant en situation de handicap, le directeur de la structure et son équipe d'animation pour instaurer un dialogue d'explicitation et de dédramatisation du handicap.
- Dans le cadre de la préparation de l'accueil, le directeur doit prendre connaissance de la situation de l'enfant travailler avec son équipe d'encadrement pour mettre en place des outils afin de faciliter son intégration
- Réalisation d'un bilan avec les parents (rythme à définir selon la périodicité de l'accueil
- Une rencontre en amont avec l'enfant et une animatrice référente ou l'équipe de direction afin de savoir ce qu'il aime faire



PROTOCOLE DE SORTIE

AVANT LA SORTIE

- Informer les parents tout au long de la semaine qu'une sortie est prévue en précisant l'heure de départ et l'heure de retour ainsi que le matériel nécessaire à fournir.
- De plus, en cas de forte chaleur, une information préalable préventive leurs sera rappelée.
- L'itinéraire et la météo ont été consultés avant le départ par la directrice
- Des sacs à dos sont prévus avec :
- La pharmacie, les traitements voir PAI
- Les fiches sanitaires,
- Un téléphone portable
- Des bouteilles d'eau, des verres et le gouter (si besoin)
- Du papier toilette, des sacs en plastiques (type sac poubelle)
- Des habits de rechange, des casquettes supplémentaires
- La fiche de présence du jour.



PENDANT LA SORTIE

- L'animateur connaît TOUJOURS le nombre d'enfants et les compte régulièrement.
- Les pique-niques doivent être fournis par les parents : Rappel aux parents qu'il est important de respecter les normes
- HACCP : pas de mayonnaise, mettre dans un sac isotherme, et privilégier les aliments stables à température ambiante.
- Pour les déplacements à pied un responsable à l'avant, un au milieu et un à l'arrière chacun vêtu d'un gilet fluorescent (1 animateur pour 10 enfants)



PROTOCOLE INFIRMERIE

LA PHARMACIE ET LES ALLERGIES

- Elle est stockée dans une armoire fermée
- 1 trousse à jour est disponible
- La personne habilitée à prodiguer les soins doit détenir un PSCI (diplôme du 1er secours).
- Les allergies des enfants sont affichées près de la pharmacie à l'abri des regards.
- L'assistant sanitaire est un animateur responsable des allergies, des PAI, des médicaments et doit veiller à ce que cela soit respecté.

AUCUN MÉDICAMENT NE PEUT ÊTRE DONNÉ À UN ENFANT SAUF SI UNE ORDONNANCE A ÉTÉ DONNÉE ET QUE LA DIRECTION EN EST INFORMÉE.

EN CAS D'ACCIDENT

- Sécuriser la zone de l'accident
- Mettre l'enfant et/ou les enfants hors de danger
- Appeler les pompiers
- La direction
- Les parents

En cas de gravité ou d'incertitude, appeler le 15 pour avis ou conseil médical

LES ÉTAPES DE SOINS

Tout soin doit être fait par un animateur détenant le PSCI.

1. Se laver les mains
2. Mettre des gants
3. Soigner en utilisant des compresses stériles

Plaie simple : désinfection avec désinfectant + pansement

Brulure simple : Mettre sous l'eau froide jusqu'à disparition de la douleur

4. Noter ce que l'on a fait dans le registre de soin (cahier dans trousse à pharmacie)

En cas de départ d'un enfant avec les pompiers, un animateur doit l'accompagner jusqu'à l'arrivée des parents.

PROTOCOLE EN CAS D'ABSENCE DU DIRECTEUR

EN CAS DE CONTRÔLE DE LA SDJES : PRENDRE LE DOSSIER DE DIRECTEUR DANS LE BUREAU

L'OUVERTURE

Pointage des horaires des enfants avec la tablette sur le logiciel INOE

Échange avec les parents, rassurer le parents et noter les informations importantes sur cahier de liaison

Noter les informations pour communiquer avec l'équipe

Installation des locaux en fonction des activités

LA FERMETURE

Départ des enfants avec leurs parents ou la personne signalée le matin. Si un enfant doit repartir seul ou accompagné d'un mineur, ceci doit être précisé et signé sur sa fiche sanitaire

Pointage des horaires des enfants sur la tablette

Si un enfant n'a pas été récupéré à la fermeture, l'animateur appelle les parents. Si les parents ne répondent pas, l'animateur doit appeler la directrice. Et cela peut entrainer un appel à la police

Vérifier que les jouets du parc sont rangés

Lever toutes les chaises pour le ménage et passer un coup de balai si besoin

Bien vérifier les toilettes

Fermeture de toutes les portes de la maison des associations

L'ÉVALUATION DU PROJET PÉDAGOGIQUE

ÉVALUER UN PROJET PÉDAGOGIQUE EST ESSENTIEL POUR ASSURER SA QUALITÉ, SON EFFICACITÉ ET SON ADÉQUATION AVEC LES OBJECTIFS ÉDUCATIFS.

L'évaluation portera sur les objectifs, les démarches, les actions et les moyens pour en apprécier la pertinence. Cette évaluation se fera par le biais de réunion bilan avec l'équipe d'animation et de bilan avec les enfants pendant les rassemblements.

Des outils ou supports pourront être utilisés avec les enfants pour rendre ces bilans plus ludiques.

Des réunions de bilans pour les vacances sont mises en place chaque semaine vendredi soir dans le but de partager les retours de l'équipe sur la semaine passée et des actions à améliorer.

