

PROJET PÉDAGOGIQUE

DE L'ACCUEIL DE LOISIRS "LES JULIENNES"



ORGANISATEUR D'ACCUEIL:

MAIRIE DE GUERVILLE
4 PLACE DE LA MAIRIE
78930, GUERVILLE
01.30.42.63.22

**STRUCTURE ALSH
"LES JULIENNES":**

14 RUE PASTEUR
78930, GUERVILLE
01.30.42.66.01

I. Présentation de la ville

La commune de Guerville se trouve au bord de la Seine, à environ sept kilomètres au sud-est de Mantes-la-Jolie. Cette commune rurale est voisine de l'agglomération de Mantes-la-Jolie et possède une riche histoire s'étendant sur plusieurs siècles.

Au XVI^e siècle, les moines prennent possession du village, laissant une empreinte durable. Guerville s'est ensuite développée principalement autour de l'agriculture, s'intégrant harmonieusement dans son paysage vallonné et boisé.

Aujourd'hui, Guerville allie charme rural et modernité, offrant un cadre de vie paisible tout en étant proche de grandes villes comme Paris. Elle fait partie de la Communauté Urbaine Grand Paris Seine & Oise depuis 2016.

La ville est composée de 2052 habitant en 2023. (Source : Insee)

II. Histoire de l'urbanisation de Guerville

Guerville, une commune située en France, a connu une urbanisation progressive au fil des décennies. Initialement, un village rural, son développement a été marqué par une augmentation de la population et une expansion des infrastructures. Cette urbanisation s'est traduite par la construction de nouvelles habitations, d'équipements publics et de commerces, attirant des familles cherchant un cadre de vie paisible à proximité des grandes villes.

Les défis liés à cette urbanisation incluent la gestion de l'espace, la préservation de l'environnement et l'amélioration des transports. Les autorités locales s'efforcent de concilier développement économique et qualité de vie pour les habitants, tout en intégrant des projets de durabilité. Ainsi, Guerville évolue en un lieu dynamique qui reflète les tendances contemporaines de l'urbanisation tout en préservant son caractère rural.

Les infrastructures du territoire :

La commune possède diverses infrastructures sur son territoire :

- La mairie
- Deux écoles (une élémentaire, une maternelle)
- Un accueil collectif de mineur
- Une bibliothèque
- Une maison de santé
- Des parcs et espaces verts
- Des équipements sportifs
- Une salle polyvalente
- Divers commerces (Coccimarket, boulangerie...)

Nos partenaires :

Plusieurs partenaires interviennent dans le bon fonctionnement de la structure et l'organisation des activités de l'ALSH :

- **La société de restauration collective** : Yvelines Restauration
- **Les partenaires financiers** : le SDJES, la CAF et les familles
- **Les collaborateurs familiaux de la commune** : les services municipaux de la commune, les associations sportives et culturelles, le CCAS, la boulangerie, Coccimarket

III. Présentation de l'ALSH Les Juliennes

Implantation géographique :

L'ALSH (Accueil de Loisirs Sans Hébergement) de Guerville est une structure municipale destinée aux mineurs de **3 à 12 ans**.

Elle fait partie du Service Municipal Enfance Jeunesse et est sous la responsabilité de la mairie, ayant le statut de collectivité territoriale.

L'ALSH peut accueillir jusqu'à **80 enfants** : 40 de plus de 6 ans et 40 de moins de 6 ans.

La structure est ouverte durant l'année scolaire et également pendant les vacances scolaires, de **7h15 à 19h00**, à l'exception des week-ends et jours fériés.

Adresse : 14 Rue Pasteur
78930 Guerville

Téléphone : 01.30.42.66.01

Email : alsh-lesjuliennes@guerville.org

L'aménagement de la structure :

L'accueil de loisirs a une superficie de 350m² et se compose de la manière suivante :

- Un hall d'accueil de 54 m² avec un couloir amenant aux portes manteaux, aux salles d'activités, aux toilettes, à la cuisine et aux bureaux.
- Une salle d'activités pour les 7/12 ans de 82,3 m² avec une issue de secours, un lavabo pour le nettoyage et rinçage des activités salissantes et des grands placards pour le matériel pédagogique.
- Un local ménage de 3,6 m².
- Un local rangement de 5,3 m².
- Trois blocs sanitaires (garçons, filles, adultes/handicapés) pour une surface de 11,7 m².
- Un bureau du responsable de 12,2 m².
- Un bureau animateur de 12,9 m² avec un accès direct au dortoir et un coin infirmerie. Les produits de pharmacie sont dans les armoires à pharmacie ainsi que le cahier des soins à remplir.
- Une cuisine de 18 m² avec accès direct à la salle des maternelles.

- Un dortoir de 27 m² avec un accès à la salle d'activités des maternelles.
- Un bloc sanitaire 3/6 ans de 10,1 m².
- Un local de rangement de 8,8 m² pour les jeux sportifs.
- Une salle d'activités des 3-5 ans de 96 m² avec une issue de secours et une grande baie vitrée donnant sur l'espace extérieur de jeux.
- Deux grandes salles au sous-sol pour des grands jeux.

Les locaux sont implantés dans une zone pavillonnaire au sein d'une parcelle de terrain clôturée dans laquelle sont installés : un espace de jeu en pelouse, une aire de jeu en béton avec des aires de jeux pour toutes les tranches d'âge et un city stade.

IV. Caractéristiques du public accueilli

L'ALSH (Accueil de Loisirs Sans Hébergement) de Guerville accueille des mineurs de 3 à 12 ans, avec un responsable et un adjoint, tous deux titulaires du BPJEPS. Les enfants sont répartis par tranches d'âge dans des salles distinctes, avec des activités adaptées à leurs besoins.

L'ALSH peut accueillir jusqu'à 80 enfants (40 de plus de 6 ans et 40 de moins de 6 ans).

Bien que les effectifs soient généralement stables, une légère baisse est observée pendant les vacances scolaires. La répartition par sexe est équilibrée. La majorité des enfants provient de familles relativement aisées, avec une augmentation des familles monoparentales. De plus, l'arrivée de logements sociaux a augmenté le nombre d'enfants vivant en zone HLM.

Les enfants sont soutenus par leurs parents, affichent de bons résultats scolaires et participent souvent à des activités extrascolaires. Ils sont curieux et exigeants quant aux activités proposées.

Développement physique :

- **3-5 ans** : les enfants explorent leur motricité à travers le jeu, développant des compétences essentielles.
- **6-10 ans** : ils s'engagent dans des jeux de règles, développent leurs compétences sportives et favorisent la socialisation.

Développement intellectuel et affectif :

- **3-5 ans** : les enfants participent à des jeux de construction et commencent à développer leur capacité de représentation, marquée par une pensée intuitive.
- **6-10 ans** : les enfants acquièrent une logique concrète, comprenant mieux le temps et l'espace, et commencent à former leurs propres valeurs. Les équipes d'animation doivent encourager leur créativité et leur expression personnelle.

Développement de la personnalité :

À partir de 6 ans, les enfants développent une personnalité polyvalente, se mesurant à travers la compétition. Ils manifestent un sens aigu de la justice et acceptent bien des responsabilités, renforçant ainsi leur estime de soi.

V. Les objectifs pédagogiques de l'accueil de loisirs

Grands axes du projet éducatif de la commune	Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Moyens correspondants
Favoriser la réussite éducative de tous les enfants	Favoriser l'épanouissement et la réussite éducative de chaque enfant en proposant un accueil bienveillant, inclusif et adapté à ses besoins.	Favoriser l'autonomie des enfants en les impliquant dans les choix, l'organisation des activités et la vie quotidienne de l'ACM Permettre à chaque enfant de s'exprimer et d'être écouté afin de favoriser sa participation et sa confiance en lui.	Laisser les enfants choisir certaines activités, leur confier des responsabilités adaptées à leur âge (rangement, distribution du matériel, aide aux plus jeunes), encourager la prise d'initiative et accompagner sans faire à leur place. Organiser des temps de parole (bilan de journée...), solliciter l'avis des enfants sur les activités, favoriser l'expression de chacun, instaurer une écoute bienveillante.
Sensibiliser à l'environnement et au développement durable Développer la citoyenneté et la participation locale	Favoriser la découverte, la protection et le respect de l'environnement à travers des activités éducatives et ludiques.	Impliquer les enfants dans des actions concrètes de protection de l'environnement	Organiser des actions de ramassage des déchets intergénérationnels Organiser des sorties nature pour observer la faune, la flore et les écosystèmes locaux. Réaliser des ateliers de fabrication (hôtel à insectes, nichoirs, mangeoires à oiseaux) avec des matériaux de récupération.
Transmettre la mémoire et l'identité locale	Sensibiliser les enfants à la mémoire et à l'identité locale en leur faisant découvrir le patrimoine historique, culturel et naturel de leur commune.	Permettre aux enfants de découvrir les lieux emblématiques et le patrimoine de leur commune à travers des visites, des balades et des jeux de découverte. (Lavoirs, fontaines...) Encourager les échanges intergénérationnels afin de transmettre la mémoire locale et les traditions du territoire.	Proposer des rallyes découverte ou des chasses au trésor sur le patrimoine local Organiser des rencontres avec les aînés de la commune Mettre en place des ateliers communs (jeux anciens, cuisine traditionnelle, jardinage, bricolage, contes et légendes locales).

Modalités d'accueil des enfants atteints de trouble de la santé ou porteur de handicaps :

Selon la loi pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes en situation de handicap du 11 février 2005, le handicap est défini de la manière suivante :

« Constitue un handicap [...] toute limitation d'activité ou restriction de participation à la vie en société subie dans son environnement par une personne en raison d'une altération substantielle, durable ou définitive d'une ou plusieurs fonctions physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques, d'un polyhandicap ou d'un trouble de santé invalidant »

Notre structure est habilitée à accueillir des enfants porteurs de handicap, cependant aucun enfant nécessite un accompagnement particulier à l'heure actuelle.

VI. Fonctionnement

L'accueil de loisirs est déclaré auprès du Service Départemental à la Jeunesse à l'Engagement et Aux Sport (SDJES)

Les activités sont transmises aux parents via le portail famille, Berger Levrault, mais les programmes sont également affichés devant la structure sur le panneau d'affichage.

Journée type, mercredis et vacances scolaires :

Organisation du groupe :

Le public maternel est accueilli dans une salle aménagée en fonction de leurs tranches d'âge, avec un espace dédié à la lecture, un coin dînette, ainsi que divers jeux de société et jeux de construction.

Le public élémentaire est accueilli dans la salle principale, qui comprend un coin jeux de construction, un coin lecture et un coin jeux de société.

Les animateurs tourneront sur les différents groupes tout au long de l'année, de façon que chaque enfant ait la possibilité de prendre ses repères par rapport à l'équipe d'animation. Cela permet aussi aux animateurs de varier leurs champs d'action et de se perfectionner dans des modes d'animation différents.

Matin

L'accueil de loisirs ouvre ses portes à 7h15, l'équipe d'animation présente, lève les stores et aménage les espaces de jeux.

Cependant, tous les animateurs ne font pas l'accueil car le fonctionnement nécessite des arrivées échelonnées pour éviter le surplus d'heures effectives de travail (par groupe de deux animateurs : 7h15 – 17h15, 8h00 – 18h00, 8h30 – 18h30 et 9h00 – 19h00).

Les animateurs se relayent, à l'aide d'un planning bien défini.

Nous accueillons donc les parents et enfants jusqu'à 9h30, en prenant bien soin de s'informer auprès d'eux d'un souci ou d'une recommandation quelconque.

Les animateurs transmettent au directeur de la structure les informations importantes, mais également à leurs collègues. Un cahier d'information est mis à disposition de l'équipe devant la porte d'entrée pour les prises d'informations utiles à l'accueil.

Un animateur s'occupe de noter les enfants présents sur la tablette ainsi que l'échange

d'informations avec les parents si besoin sur le cahier. Il doit cependant être auprès des enfants et n'être à l'accueil qu' à l'arrivée d'un enfant et/ou parent.

L'équipe d'animation se doit d'être force de proposition, afin d'inviter les enfants à l'atelier de son choix.

Des mini-ateliers sont donc mis en place, chaque animateur est en animation « libre » (jeux de société, activités manuelles, jeux en bois et de construction et jeux intérieurs.)

Les enfants circulent librement dans l'atelier de leur choix.

Les enfants peuvent aussi jouer librement dans le coin « jeux de construction » ou alors profiter de l'espace calme de lecture pour lire une bande dessinée, un album... ou le coin jeu de rôles/mimétisme.

Au moment de séparer les groupes, les enfants accompagnés des animateurs doivent ranger la grande salle afin que le groupe des élémentaires ne soit pas lésé et puisse ainsi commencer les activités à 10h00 comme le groupe des maternelles.

Midi

Le groupe passe aux sanitaires avant et après le repas. Ils vont donc aux toilettes si nécessaire et se lavent les mains. L'équipe quitte l'accueil une fois les lumières éteintes, les portes closes et les salles rangées.

Pendant les vacances scolaires ainsi que les mercredis, la cantine est installée dans la cantine scolaire de l'école élémentaire.

Les déplacements du groupe de l'accueil de loisirs à la cantine scolaire de l'école primaire se fait en toute sécurité. Les animateurs encadrent les enfants et jeunes comme s'il s'agissait d'une sortie en appliquant la réglementation en vigueur. Quoiqu'il arrive, l'équipe de direction fait en sorte que trois animateurs encadrent ces déplacements.

Les repas ont lieu en un seul service, à 12h, dans l'espace prévu à cet effet. Les enfants de la maternelle quittent l'ALSH vers 11h30, tandis que ceux du groupe élémentaire partent vers 11h45. Cela permet aux plus petits de prendre leur temps pour se rendre à l'espace repas et s'y installer.

Les enfants peuvent discuter entre eux en respectant un fond sonore acceptable pour tous.

Les animateurs mangent à la même table que les enfants.

L'équipe n'oubliera pas de prendre en compte les régimes particuliers (sans porc, sans viande et allergies alimentaires (PAI)...))

Les enfants participent au rangement et au nettoyage des tables.

Le retour à l'accueil de loisirs s'effectue comme à l'aller dans le même respect de la réglementation en vigueur.

Un temps calme a lieu après le repas, chaque groupe dans sa salle, temps pendant lequel les animateurs présents au déjeuner, en profiteront pour prendre une pause à tour de rôle entre 13h00 et 14h00 (20 min), ou pour préparer les activités à venir.

Les activités débutent au plus tard à 14h30.

Les animateurs se doivent d'encadrer les enfants pendant les activités mais également pendant les

temps d'accueil (matin-midi-soir) et d'avoir toujours les enfants dans leur champ de vision.

Sieste

Une salle de sieste (dortoir) est mise à disposition dans les locaux.

Un animateur encadre les enfants lors de ce temps de sieste et veille au sommeil des enfants de petite section. Un enfant de moyenne ou grande section peut, s'il le souhaite, participer à la sieste.

Les animateurs restants encadrent les enfants qui ne participent pas à la sieste. Ils proposent donc les activités définies dans le planning au préalable.

Pour les éventuels « accidents », l'enfant doit être nettoyé et changé, le linge sale mis dans un sac plastique et donné aux parents le soir même par l'animateur en charge de l'accueil.

Goûter

Les animateurs préparent le goûter avec les enfants à 15h45.

Les enfants se rassemblent pour goûter à 16h00 environ.

Ils aménagent eux-mêmes les tables et l'espace. Il peut également se faire sur les espaces verts quand la météo le permet.

Des enfants sous base de volontariat peuvent participer aux tâches du goûter (nettoyer les tables, servir les verres...)

C'est un temps convivial. Les enfants peuvent discuter entre eux en respectant un fond sonore acceptable pour tous.

L'animateur qui ramène les verres et autres produits en cuisine se doit de laver la vaisselle et le rangement directement après le goûter.

Soir

Tout comme le matin, les enfants sont en ateliers libres ou finissent les activités qu'ils n'ont pas pu terminer l'après-midi s'ils le souhaitent.

Les parents sont accueillis entre 16h30 et 19h00 de manière échelonnée.

L'animateur d'accueil recueille les informations issues des familles et les transmet au directeur, puis les note sur le cahier d'accueil pour le reste de l'équipe.

Il se doit de signaler tout problème que l'équipe a pu rencontrer (maladie, blessures, « oubli » lors de la sieste, soucis de comportement...) aux parents concernés.

L'animateur d'accueil note l'heure de départ sur la tablette.

L'équipe peut alors quitter l'accueil à 19h00, dès lors que les locaux sont rangés, nettoyés, que les portes soient bien closes, les lumières éteintes et les stores fermés.

Les pauses

Les pauses sont des moments essentiels pour se ressourcer et maintenir la concentration. Elles doivent être prises à l'extérieur des salles de travail, soit à l'extérieur pour les fumeurs, dans les bureaux des responsables ou au sous-sol. Les agents ne peuvent pas rentrer chez eux pendant ces

pauses.

La durée d'une pause est de 20 minutes pour 6 heures de travail continu.

Les horaires de pause sont fixés entre 9h et 10h, ou entre 13h et 14h.

L'équipe est informée à l'avance pour garantir une répartition optimale des tâches. Chaque agent doit informer ses collègues de son départ en pause et vérifier qu'aucun autre collègue n'est déjà en pause.

L'animateur doit organiser et planifier les pauses, veiller au respect des horaires, et assurer une reprise efficace du travail après la pause.

Le respect des horaires et une communication claire sont essentiels pour ne pas perturber la sécurité, les enfants ou l'organisation des activités.

Les activités de l'accueil de loisirs

Les réunions de préparation s'effectuent le lundi pour établir le programme du mois suivant mais également préparer les activités des mercredis du mois en cours ainsi que des temps de création de projet ou de formation afin de répondre au PEDT et Plan Mercredi.

Autrement dit, nous fonctionnons sur une base de planning à thèmes (journaliers mensuels), en étant vigilants à bien varier les activités manuelles et/ou d'expression à l'intérieur et les jeux sportifs et/ou collectifs à l'extérieur.

Ainsi, les enfants ont véritablement le choix, à savoir s'ils veulent s'extérioriser pour jouer ou plutôt laisser libre cours à leur imagination dans une salle prévue à cet effet.

Toutes ces activités seront pratiquées dans un cadre « ludique », de détente, et convivial.

Leurs durées varient de 1h00 à 1h30 en fonction de la nature de l'intervention et de la concentration de l'enfant.

Les 3-10 ans

Pendant les temps d'activités, les groupes d'âge se réunissent pour découvrir des activités proposées par les animateurs. Ces derniers adaptent les activités à chaque public, en utilisant des modèles et des explications claires. Les enfants choisissent les activités qui les intéressent le plus.

Les activités sportives se déroulent au gymnase ou sur le city stade, facilitant les jeux collectifs. Les animateurs préparent les terrains et disposent d'une trousse de premiers secours. En cas de soleil, des casquettes, de la crème solaire et de l'eau sont fournis, avec des ré applications de crème toutes les deux heures.

Les jeux sont adaptés selon l'âge des enfants, avec des échauffements pour protéger leurs articulations.

Les 11-17 ans

Le séjour d'été de 5 jours est proposé aux jeunes de la commune afin de sortir du cadre familial et de se retrouver entre eux en toute sécurité. Les animateurs proposent des activités liées au thème choisi avec des veillées. Ils sont impliqués dans la vie en collectivité et participent pleinement au bon déroulement du séjour.

L'équipe d'animation :

Elle se compose de :

- 7 animateurs (dont 4 sont titulaires de la fonction publique territoriale)
- 1 responsable diplômée du BPJEPS

L'adjointe du responsable fait partie des animateurs.

Des animateurs extérieurs peuvent intervenir pendant les vacances scolaires pour compléter les effectifs et remplacer les permanents en congé ou durant l'année en cas de formation ou d'arrêt d'un animateur permanent.

L'équipe peut se constituer de stagiaires pratiques BAFA ou de vacataires non diplômés dans le respect des taux de qualification de la réglementation en vigueur.

VII. Le rôle des animateurs

Les animateurs ont pour missions :

- D'assurer la sécurité physique, morale et affective du public
- D'être ponctuels
- De montrer du dynamisme et de la motivation
- De prendre des initiatives individuelles ou de groupe
- D'organiser et de se donner les moyens de réaliser et d'atteindre les objectifs énoncés
- De se répartir les tâches
- D'être solidaires
- De s'adapter et de respecter sa programmation dans le temps et sa réalisation
- D'être aptes à créer un climat de détente et de conserver des relations toujours agréables (politesse envers les différents publics...)
- De rester cohérents et en phase avec le projet pédagogique
- De favoriser au cours de la journée, l'échange, la remise en question et l'évaluation
- D'être à l'écoute des enfants
- De mener des réunions pédagogiques sur des thèmes particuliers
- De remplir le cahier d'infirmerie en cas de blessures et d'en informer le directeur
- De ranger à sa place le matériel et s'assurer du soin de chacun
- De vérifier les stocks de matériel avant les réunions de planning et avant chaque commande
- De respecter à tout moment le cadre défini par la législation en matière de sécurité et d'hygiène
- D'entretenir des relations de confiance avec les familles et conserver un devoir de réserve sur les informations recueillies
- D'être disponibles pour accueillir les parents et les enfants

Le relationnel animateur/enfant :

Nous mettons un accent fort sur la convivialité et les échanges entre individus, avec des animateurs présents tout au long de la journée, adoptant une attitude exemplaire comme relais éducatif. Il est crucial d'être à l'écoute des enfants et des jeunes pour répondre à leurs besoins. L'utilisation des téléphones est limitée aux pauses ou aux situations d'urgence, tout comme la musique, qui doit être appropriée.

Les animateurs s'efforcent de maintenir un langage respectueux et adapté au public pour favoriser un climat détendu. Pour les 3-10 ans, ils restent proches des enfants et s'engagent dans des échanges informels, soutenant et valorisant les enfants. Ils doivent éviter de créer des liens affectifs trop intenses lors des dialogues.

Pour les 11-17 ans, les animateurs doivent trouver un équilibre entre encadrement et liberté. Ils établissent des règles claires tout en favorisant un dialogue de confiance, permettant aux jeunes de participer activement à la vie du séjour.

Les sanctions doivent être proportionnelles et éducatives, basées sur la compréhension de l'acte commis. En cas de conflit, il est essentiel d'écouter les deux parties pour trouver une solution par le dialogue. Nous nous réservons le droit d'exclure un enfant ou un jeune en cas de comportement dangereux.

VIII. Le rôle du directeur

Le rôle administratif :

- Signaler tous les accidents et/ou maladies, gérer les déclarations d'accidents
- Établir un rapport journalier des activités proposées
- Prendre en compte les inscriptions et les entrer dans le logiciel prévu à cet effet
- Mettre à jour le registre de présence des enfants, jeunes et animateurs
- Remplir les documents délivrés par la CAF
- Dresser un inventaire régulier du matériel et recenser les besoins
- Faire les courses chez les différents fournisseurs
- Remplir et signer le cahier d'infirmerie (il est l'assistant sanitaire)
- Gérer les réservations des sorties et des transports
- Faire les demandes de devis des différents prestataires
- Éditer les bons de commande
- Gérer le budget de fonctionnement (tient et rend des comptes)
- Gérer les effectifs d'encadrement d'animateurs
- Gérer les commandes de repas (chauds, froids et pique-niques)

Le rôle formateur :

- Participer aux sensibilisations, aux diverses animations proposées afin de soutenir l'équipe
- Être suffisamment présent sur le terrain et attentif pour que l'équipe se sente soutenue
- Aider les animateurs à trouver des solutions face à leurs problèmes
- Trouver avec l'animateur des outils de façon à répondre à ses besoins de formation
- Être une personne de référence tant sur les plans pédagogiques, relationnels, que sur les plans techniques et méthodiques
- Présenter l'équipe aux personnes extérieures
- Donner des responsabilités aux animateurs
- Informer l'équipe des différents diplômes et métiers de l'animation (ou formations)

Le rôle pédagogique :

- Est le garant du projet pédagogique, tant dans son élaboration que dans son suivi
- Doit être en mesure de dynamiser ou redynamiser son équipe lorsqu'il l'estime
- Être à l'écoute de son équipe et capable d'anticiper les conflits à venir
- Mettre en place des réunions d'équipe régulièrement, afin de réfléchir ensemble sur des points pédagogiques et adopter une ligne de conduite commune
- Informer les familles, les animateurs des modifications de fonctionnement ou des manifestations à venir
- Donner des rôles, être capable de donner des consignes
- Pouvoir apporter des réponses aux questions des animateurs autant qu'il le peut

Le rôle organisateur :

- Élabore les projets pédagogiques en concertation avec son équipe
- Être disponible pour un agent du service ou son équipe
- Évaluer le travail de son équipe
- Organiser et gérer des menées de réunion
- Organiser un séjour été en respectant les budgets alloués

IX. Gestion de l'équipe

Gestion individuelle :

La majorité des animateurs présents les mercredis et pendant les vacances scolaires sont expérimentés et/ou diplômés du BAFA depuis plusieurs années. L'équipe permanente travaille à l'accueil de loisirs, à l'accueil périscolaire et assure la continuité des informations avec le directeur.

Des temps de concertation sont organisés chaque semaine pour améliorer les pratiques, préparer les vacances et faire le bilan des activités.

Les animateurs permanents jouent un rôle de référents, soutenant les nouveaux animateurs et pouvant mener des réunions sur des thèmes pédagogiques. Les animateurs en stage pratique BAFA bénéficient d'un suivi régulier pour identifier leurs besoins de formation.

La communication est essentielle en cas de conflit interne. L'écoute active et la reformulation des propos sont privilégiées pour éviter les malentendus et trouver des solutions collaboratives.

Gestion collective :

Les réunions régulières favorisent l'échange et la convivialité, renforçant la cohésion de l'équipe. La responsable doit encourager un climat de confiance, écouter les propositions et s'assurer que chaque membre puisse s'exprimer. En cas de participant en retrait, la responsable doit l'inciter à prendre la parole.

Les décisions sont prises de manière collective, dans un esprit démocratique, et le directeur tranchera en cas d'égalité. La réflexion continue sur les améliorations à apporter assure une ligne de conduite cohérente, favorisant la motivation et l'unité au sein de l'équipe.

Les réunions permettent également de partager des informations sur le fonctionnement de l'équipe. Si des tensions surviennent, le directeur doit intervenir pour anticiper les conflits et

permettre à chacun d'exprimer ses ressentis.

Un animateur peut développer un projet d'animation, en recueillant des idées et en rédigeant un plan qu'il présentera à l'équipe pour obtenir des conseils. Le directeur évaluera la mise en œuvre de ce projet et valorisera le travail réalisé.

X. La pratique quotidienne

Accueil de loisirs :

Nous respecterons le taux d'encadrement réglementaire : un animateur pour 8 enfants de moins de 6 ans et un animateur pour 12 enfants de plus de 6 ans. Les animateurs devront faire preuve de bon sens et d'adaptation, en étant attentifs aux besoins des enfants et des jeunes.

Tous les enfants doivent participer aux ateliers et ne doivent pas rester inactifs.

Le directeur joue un rôle moteur, en maintenant une attitude dynamique et en veillant à la présence et à la disponibilité des animateurs. Il est impératif qu'aucun enfant ne soit laissé seul, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur.

La ponctualité des activités est essentielle pour permettre aux enfants de profiter pleinement de leurs moments de création. La sécurité est une responsabilité collective ; chacun doit être vigilant et anticiper les dangers, en expliquant les règles de vie et de sécurité.

Lors des animations, les impératifs de sécurité doivent être strictement respectés, notamment en ce qui concerne le matériel utilisé. Une pharmacie, placée hors de portée des enfants, sera toujours disponible et régulièrement vérifiée par le directeur, qui tiendra à jour les registres d'infirmerie et de présence des enfants. Il est également responsable de la mise à jour des feuilles d'heures du personnel et du relevé de fréquentation mensuel.

Enfin, nous avons la responsabilité de maintenir la propreté et la sécurité des locaux.

Sortie pédagogique :

Préparation avant la sortie : Les enfants sont répartis entre les adultes, chaque animateur connaissant son rôle. Un animateur, désigné comme chef de convoi, aura la liste des participants. Deux animateurs s'occupent des pique-niques et des fournitures (eau, casquettes, crème solaire, trousse à pharmacie, PAI). Le trajet est planifié à l'avance, et chaque animateur doit avoir les numéros d'urgences et l'adresse de la destination. Il est essentiel de signaler un lieu de rassemblement lors des sorties dans des lieux très fréquentés.

Pendant la sortie : Le responsable respecte les consignes de sécurité du lieu. En cas de retard, il informe le secrétariat. Pour tout incident, il appelle les secours et en informe le service hiérarchique et les familles. Une déclaration d'accident doit être complétée dans les 48 heures.

Sortie en car/bus : Avant et après chaque montée et descente, les enfants sont comptés. Le véhicule doit être équipé d'un extincteur et d'une trousse de premiers soins. Tous les enfants doivent être attachés et rester assis pendant le trajet. Après la descente, un animateur vérifie qu'aucun enfant ne reste dans le car.

Baignades : Le directeur veille au taux d'encadrement : un animateur pour 5 enfants de moins de 6 ans et un pour 8 enfants de plus de 6 ans. Les baignades doivent se faire dans des zones surveillées, sauf si l'équipe comprend un animateur diplômé. Avant de se baigner, l'équipe doit informer le maître-nageur du nombre d'enfants présents et suivre les consignes du centre nautique.

XI. Modalités d'évaluation

Rappel des objectifs opérationnels	Résultats attendus	Rappel des actions	Critères d'évaluation :	Outils d'évaluation
Favoriser l'autonomie des enfants en les impliquant dans les choix, l'organisation des activités et la vie quotidienne de l'ACM Permettre à chaque enfant de s'exprimer et d'être écouté afin de favoriser sa participation et sa confiance en lui.	- Les enfants prennent la parole lors des temps prévus à cet effet. - Les enfants font des choix. - Ils proposent des idées. - Ils réalisent des petites missions adaptées à leur âge.	- Laisser les enfants choisir certaines activités, leur confier des responsabilités adaptées à leur âge (rangement, distribution du matériel, aide aux plus jeunes), encourager la prise d'initiative et accompagner sans faire à leur place. - Organiser des temps de parole (bilan de journée...), solliciter l'avis des enfants sur les activités, favoriser l'expression de chacun, instaurer une écoute bienveillante.	Quantitatifs : - Le nombre d'enfants proposant des activités ou suggérant de nouvelles idées. - Le nombre d'enfants prenant la parole lors des moments d'échanges en groupe. Qualitatifs : - Qualité des échanges avec les enfants. - Enthousiasme des enfants à venir dans la structure.	- Bilan tous les mois et à chaque période de vacances avec l'équipe. - Observations - Retour des parents - Retours des enfants
Sensibiliser à l'environnement et au développement durable Développer la citoyenneté et la participation locale	- Les enfants sont enthousiastes à l'idée de participer à ces animations. - Les enfants acquièrent de nouvelles connaissances et peuvent les expliquer (la faune, la flore, l'écosystème...)	- Organiser des actions de ramassage des déchets intergénérationnels - Organiser des sorties nature pour observer la faune, la flore et les écosystèmes locaux. - Réaliser des ateliers de fabrication (hôtels à insectes, nichoirs, mangeoires à oiseaux) avec des matériaux de récupération.	Quantitatifs : - Nombre d'enfants intéressés par les activités - Nombre d'enfants participant aux activités Qualitatifs : - Qualité des animations proposées - Retour sur les connaissances que les enfants ont acquises	- Retour des enfants à l'oral - Observations - Bilan tous les mois et à chaque période de vacances en équipe
Permettre aux enfants de découvrir les lieux emblématiques et le patrimoine de leur commune à travers des visites, des balades et des jeux de découverte. (Lavoirs, fontaines...) Encourager les échanges intergénérationnels afin de transmettre la mémoire locale et les traditions du territoire.	- Les enfants peuvent citer plusieurs lieux emblématiques de la commune. - Les échanges avec les aînés de la commune apportent de nouvelles connaissances aux enfants.	- Proposer des rallyes découverte ou des chasses au trésor sur le patrimoine local - Organiser des rencontres avec les aînés de la commune - Mettre en place des ateliers communs (jeux anciens, cuisine traditionnelle, jardinage...).	Quantitatifs : - Nombre d'enfants intéressés par les activités - Nombre d'enfants ayant découvert leur environnement Qualitatifs : - Implication et enthousiasme des enfants lors des activités	- Retour des enfants à l'oral - Observations - Bilan tous les mois et à chaque période de vacances en équipe - Retour des aînés