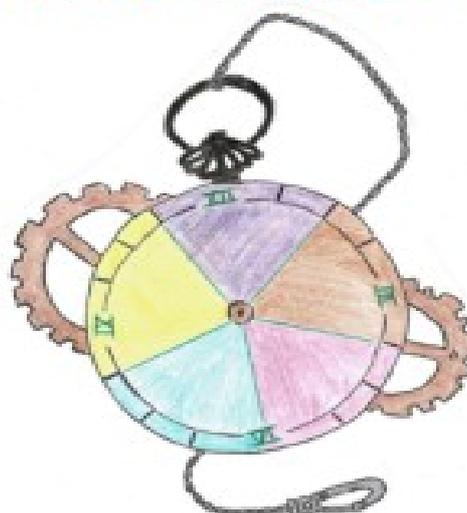


Projet pédagogique enfance de l'association Familles Rurales Loire et Coteau

Au fil du temps !

Été 2020



Les p'tites Fripouilles



ASSOCIATION
LOIRE ET COTEAU



Association loi 1901, agréée et habilitée pour son action :

- Famille
- Jeunesse
- Vie Associative
- Consommation
- Loisirs
- Loisirs
- Éducation
- Tourisme
- Santé
- Environnement

Projet éducatif de l'association

- Permettre aux jeunes et aux enfants de se voir proposer au sein même de leur commune rurale, des activités de proximité.
- Développer des projets basés sur l'esprit collectif et le respect.
- Favoriser l'accès aux services et aux activités proposées, à tous les enfants, les jeunes et leur famille.
- Sensibiliser les enfants et les jeunes à la « différence » physique, culturelle ...
- Favoriser le développement du jeune et de l'enfant dans le respect des besoins et des caractéristiques de chaque individu (capacité d'initiative, de créativité, prise de responsabilités, autonomie ...)
- Amener l'enfant et le jeune à être capable de raisonner et d'agir sur l'environnement.

Rédigé en décembre 2007 par une équipe de bénévoles

Objectifs du projet pédagogique

Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Moyens mis en place
Favoriser la socialisation	Impliquer les enfants dans la vie de la structure	Création des règles de vie
	Favoriser l'intégration de chacun	Sensibiliser les enfants à différentes cultures à travers différents ateliers (lectures, activités...)
Favoriser le bien-être de l'enfant	Eveiller leur créativité et leur curiosité	Activités manuelles suivant différentes technique et activités sportives nouvelles adaptées selon l'âge
	Favoriser un climat de confiance	Échanges et attitude d'écoute envers les enfants et avec les familles
	Etre garant de la sécurité physique, morale et affective de l'enfant	Mise en place d'un protocole sanitaire et respecter le rythme de l'enfant
Développer les relations avec les partenaires	Favoriser les échanges et l'implication des familles	Mise en place de veillées et moments d'échanges
	Mettre en place des partenariats avec les acteurs de la commune de la côte	Intervention d'artisans au sein de la structure

Mise en oeuvre des objectifs pédagogiques

La mise en oeuvre des objectifs pédagogiques doit être une préoccupation permanente. Elle se traduit par une attitude, une méthode de travail et le choix des activités. Les animateurs devront adopter une attitude d'écoute et d'observation afin d'identifier les besoins de chaque enfant. Chaque enfant doit recevoir l'attention dont il a besoin, pour cela il est nécessaire qu'il soit repéré et connu des animateurs. Appeler les enfants par leur prénom très rapidement permet de créer des repères essentiels pour leur épanouissement. L'équipe encadrante doit se positionner en tant que personnes référentes et avoir une attitude exemplaire. Le mimétisme faisant partie de l'évolution de l'enfant, il est nécessaire d'inculquer des valeurs de respect envers tous.

Les activités doivent être variées et favoriser l'épanouissement de tous. Les activités ont pour but de favoriser la découverte, la curiosité, la coopération et la socialisation. L'ensemble des activités doit être accessible à tous les enfants.

Les méthodes de travail sont variées et il est important que les enfants soient confrontés à des situations différentes afin de favoriser leur éveil. La méthode démonstrative permet aux enfants de réaliser rapidement et en confiance. La situation de réussite permet d'accroître la confiance en soi. La méthode active peut être utilisée dans certains cas mais ne doit pas entraîner une situation de mise en échec mal vécue par les enfants. Il faut donc varier les méthodes en se souciant du bien être des enfants.

L'équipe pédagogique veillera à ce que le rythme de la journée soit adaptés à chaque enfant.

L'équipe

L'équipe sera composé de :

- Karelle Bertault, directrice de l'association Familles Rurales Loire et Coteau
- Émilie Cousyn, Directrice enfance
- Murielle Beauval, animatrice BAFA
- Geoffroy Yvon, stagiaire BPJEPS
- Manon Fevre, stagiaire animatrice BAFA
- Éva Ronez, stagiaire animatrice BAFA

L'équipe pédagogique a pour fonction :

- D'assurer la sécurité physique, morale et affective de chaque enfant.
- D'être à l'écoute de chacun en faisant en sorte de concilier leurs besoins individuels et les besoins du groupe.
- De proposer et d'animer différentes activités en tenant compte des besoins, des envies et du rythme de chacun.
- De conseiller et de participer à l'organisation de la vie quotidienne.
- De travailler en équipe, d'être cohérent tout en répondant aux objectifs du projet pédagogique.
- De permettre aux enfants de prendre des initiatives.

Trois réunions ont eu lieu avant l'été. L'objectif étant dans un premier temps de faire connaissance au sein de l'équipe. De plus, il s'agissait de discuter des envies de chacun et des choix pédagogiques spécifiques que nous souhaitons mettre en place sur la période d'été, en lien avec le projet pédagogique annuel. Enfin, nous avons élaboré le projet d'animation à l'aide d'une thématique, devenant support des activités proposées.

Une réunion aura lieu tous les mardis soir, de 17h15 à 17h45 afin de faire le point sur la semaine passée, de rappeler les temps forts de la semaine qui arrive. Ce sera également le moment d'échanger sur divers problèmes rencontrés ou certaines choses à améliorer au niveau de l'équipe, des enfants, des familles ou du projet dans sa globalité.

Evaluation

Les objectifs fixés dans ce document doivent faire l'objet d'une évaluation afin de savoir s'ils sont atteints, en cours d'acquisition, ou non atteints. Les critères sont de l'ordre du quantitatif et du qualitatif.

Quantitatif

- Nombre de présences
- Composition du groupe (âges)
- Nombre d'enfants pendant les périodes scolaires et de vacances.
- Nombre d'enfants pendant les journées à l'accueil de loisirs et durant les sorties

Qualitatif

- Les enfants se connaissent
- Ils jouent ensemble
- Ils échangent hors des temps d'activités
- Ils ont une attitude de respect envers l'équipe d'animation et entre eux
- Les enfants racontent leurs journées aux parents
- Les enfants sont contents de venir à l'accueil de loisirs.

Les choix éducatifs

Les moments de la journée ont été pensés par les animateurs pour répondre au mieux aux rythmes de l'enfant. Des choix éducatifs ont été décidés pour favoriser à la fois leur autonomie, mais aussi la vie en collectivité.

Les règles de vie

Poser un cadre est essentiel pour le bon fonctionnement de l'accueil de loisirs où la vie en collectivité impose certaines règles. Celles-ci permettent d'instaurer un climat de respect et de bienveillance entre tous les acteurs de l'accueil : enfants, familles, animateurs. Les règles de vie seront mises en place avec les enfants : ils s'impliquent, se les approprient et se responsabilisent. Les animateurs travailleront sur l'installation ludique des règles pour la compréhension et la visibilité de tous.

Les activités

En lien avec le projet pédagogique et d'animation, les activités doivent être variées et équilibrées. Une fabulation a été choisie par l'équipe pour donner un fil rouge aux activités proposées. L'enfant doit être dans une situation de découverte, l'animateur ne fait pas à la place de l'enfant. Il reste cependant cohérent avec les capacités de chaque enfant. L'enfant participe au rangement du matériel. Ce doit être un moment ludique d'échange entre l'animateur et l'enfant. Il s'investit et devient responsable. Respecter le matériel, le ranger à sa place doit être compris par tous. Cela a pour but de faciliter l'organisation entre les différents groupes. Les activités doivent être réfléchies en amont pour éviter toute surprise.

Des objectifs prioritaires

L'équipe a choisi de se fixer des objectifs prioritaires où elle souhaite s'investir en priorité, selon les valeurs des animateurs.

Nos objectifs se résument en cinq mots :

Vivre ensemble

- Bonne humeur
- Règle de vie
- Accepter
- Écouter
- Partager
- Respect des différences

Créativité / Curosité

- Thématique & fabulation
- Activités innovantes et variées
- Motivé et motivant

Échanges

- Connaître le ressenti des enfants
- Rassurer, écouter, dialoguer
- Souriant
- Accueillant

Intégration

- Valoriser
- Impliquer
- Mixité
- Accepter les différences
- Discuter, échanger, écouter
- Respecter
- Convivialité

Autonomie

- Faire attention à leurs capacités
- Donnes des responsabilités (confiance)
- Ne pas faire à place de
- Valoriser

Lors des réunions d'équipe, il sera fait un point sur les animations qui ont répondu ou non aux attentes fixées par les objectifs cités ci-dessus. L'équipe pourra ainsi évaluer en fin de période si les objectifs ont été atteints et l'on pourra noter les facteurs de réussite ou d'échec.

Une journée « type »

7h30-9h : Péri centre. Possibilité d'apporter un en-cas (*Faire signer le carnet de présences*)

9h-9h30 : Arrivée des enfants : Discussions & échanges (*Faire signer le carnet de présences*)

9h30-10h00 : Petits jeux intérieur et/ou extérieur, mise en place de l'activité

10h00-11h30 : Activités et rangement

11h30-11h45 : Temps libre : « prendre l'air » en extérieur avant le repas

11h45-12h00 : Passage aux sanitaires

12h00-13h00 : Repas : prenons le temps !

13h00-14h00 : Rangement des tables & temps libre extérieur

14h00-15h00 : Temps calme et sieste

15h00-16h00 : 3-5 ans : Activités et rangement et Réveil échelonné pour la sieste

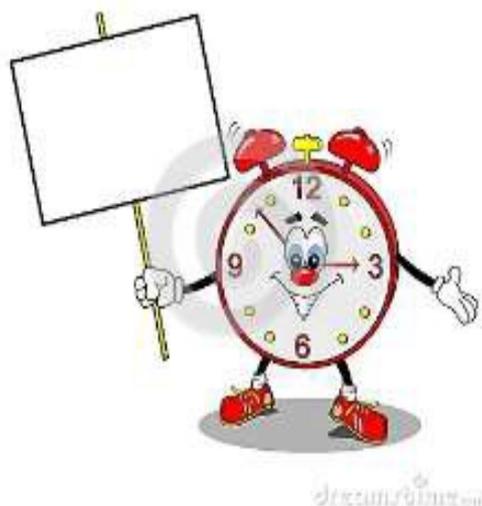
6-10 ans : Activités et rangement

16h00-16h30 : Goûter

16h30-17h00 : Temps libre

17h00-18h30 : Péri centre : Échanges sur la journée avec les familles (*Faire signer le carnet de présences*)

Pause des animateurs : 1/2h (un planning sera établi)



Le rôle de l'animateur

Doit faire preuve :

- D'initiative par des propositions d'actions
- D'autorité pour l'application des règles de vie
- De respect vis-à-vis des enfants, des adultes, des biens matériels

- Choix des objectifs du projet pédagogique
- Élaborer, préparer, animer, ranger et évaluer les projets d'animation
- Encadrer et animer les différents moments de la journée
- Motiver et dynamiser les enfants sur les projets d'animation
- S'adapter au public (vocabulaire, capacité, besoin)
- Organiser et gérer la vie de groupe
- Connaissance des règles de sécurité, d'hygiène et du respect de la vie collective
- Connaissance du fonctionnement et de l'organisation de l'accueil de loisirs
- Relation avec les familles
- Travailler en équipe, être à l'écoute des autres, donner son avis, exprimer ses idées, ses choix et s'entraider
- Faire face à l'imprévu
- Sécuriser, rassurer, poser des repères et des limites
- Accompagner dans le quotidien, ne jamais laisser l'enfant seul.
- L'animateur doit être particulièrement cohérent dans son comportement, car les enfants vont tenter d'en faire leur modèle.
- L'animateur doit être à l'écoute, patient, ne pas tout faire à la place de l'enfant (apprentissage de la difficulté). Il doit être entraînant, cohérent entre ses paroles et ses actes.

REGLEMENTATION

En Accueil Collectif de Mineur (ACM) :

- 1 animateur pour 8 enfants de moins 6 ans
- 1 animateur pour 12 enfants de plus 6 ans

En Sortie :

La Baignade : en piscine ou baignade surveillée

- 1 animateur dans l'eau pour 5 enfants de moins 6 ans
- 1 animateur dans l'eau pour 8 enfants de plus 6 ans et plus

À Vélo (*prévoir trousse de réparation*)

- Port du casque avec tenue adapté
- Respect du code de la route
- Répartir les animateurs
- Groupe important (+10), le fractionner en petits groupes séparés de 50 mètres minimum

À Pied :

- A gauche de la route : en colonne par un
 - A droite de la route : groupe important et par deux
 - 1 animateur à l'avant et 1 à l'arrière puis répartir les autres
- Ne pas dépasser une longueur de 20 mètre.

En Car :

- Rester assis et attacher avec ceinture de sécurité
- Ne pas mettre les enfants sur les sièges face aux portes
- Répartir animateur avec 1 au milieu

Bobologie

Chaque soin est à noter dans le registre de soin pour faciliter la transmission aux parents.

Plaies :

Coupures et écorchures superficielles

- Mettre des gants à usage unique
- Comprimer 1 ou 2 minutes pour arrêter le saignement
- Nettoyer avec un savon antiseptique
- Désinfecter et couvrir d'un pansement

Saignement de nez :

- Asseoir l'enfant tête vers l'avant
- Comprimer la narine avec le pouce pendant 2 à 3 minutes

SECOURS = Protéger- Alerter – Secourir (PAS)

Ne jamais donner de médicament sans ordonnance

Grand jeu

Un grand jeu est une activité exceptionnelle qui fait généralement dépenser beaucoup d'énergie.

Il se fait sur un espace étendu, en grand nombre si possible sur un large horaire (de 1h30 à une journée).

Un grand jeu ne s'improvise pas. Plus la fabulation et la préparation seront élaborées, meilleures seront les chances de succès.

Il existe toutes sortes de grands jeux : jeux sportifs (olympiades), jeux de plateau (jeu de l'oie géant), jeux de pistes, rallyes, jeux de stratégie, jeux de découvertes des milieux...

Préparation :

- Un thème
- Un but
- Un lieu vaste
- Une préparation : s'assurer que tout est prêt avant de commencer.

Démarrage :

- Accueil et explication des règles : simple et claire
- Constitution des équipes : 3 choix - Laisser choisir les enfants
 - Laisser choisir le hasard (tirage papier...)
 - Composer soi-même les équipes

Il est souhaitable que les équipes soient équilibrées.

Le projet d'animation

- **Thématique : Au fil du temps**

L'idée est de faire voyager les enfants à la découverte des différentes périodes qui ont pu exister.

Semaine 1 du 6 au 10 juillet : La préhistoire

Semaine 2 du 13 au 17 juillet : Le western avec Cow-boy et Indiens

Semaine 3 du 20 au 24 juillet : Le moyen-âge,

Semaine 4 du 27 au 31 juillet : L'antiquité (Mythologie Grecque et Egyptienne)

Semaine 5 et 6 du 17 au 31 aout : Le futur

- **Fabulation :**

Noomi (Emilie) et (Geoffroy) veulent revivre leur été à l'accueil de loisirs et sont passionnés par l'aventure et aiment bricoler des choses inimaginables. Ils ont donc décidé de construire une porte du temps qui les propulsera à l'époque de leur enfance grâce à des ampoules de couleurs et nous invitent à les suivre dans ce voyage. Malheureusement, la porte du temps s'enraye et les deux accolites n'y sont pas retournés mais bien plus loin au temps des hommes préhistoriques. Ils auront besoin d'aide pour gérer cette étape et réparer leur porte.

- **En résumé :**

Chaque semaine nous travaillons sur une période et nous trouvons des animations en lien et chaque lundi les deux personnages interviennent pour lancer la semaine et chaque fin de semaine le grand jeu donnera une pièce pour réparer la porte (lumière de couleur) pour passer à la semaine suivante.

- **Fil rouge de l'été:**

Création d'un moyen de locomotion futuriste.

Règles de vie et image de l'animateur



Jouer avec les enfants, rentrer dans leur délire, imagination et fabulation
Respecter les règles de vie mis en place avec les enfants
Avoir un portable pendant les sorties
Être poli (bonjour, au revoir, merci ...)
Avoir une tenue correcte et adapté
Goûter à tout
Respecter les horaires du planning
Respecter son temps de pause de 30 minutes à tour de rôle et ranger ses affaires (tasses ...)
Montrer l'exemple
Respecter le code de la route
Faire attention à la sécurité des enfants
Lors des pique-niques et des goûters extérieurs, laisser propre l'environnement
Prendre le temps de discuter, d'échanger, de rassurer les familles et leurs enfants, créé un climat confiant & convivial.



Ne pas dire de gros mots ou avoir un langage vulgaire
Ne pas parler des adultes (parents, animateurs) et des enfants devant les enfants et les adultes
Ne pas se moquer
Ne pas utiliser son portable (jeux, SMS ...) devant les enfants et dans les temps d'animation
Consommation interdite d'alcool et de drogue
Ne jamais laisser les enfants seuls
Un comportement brutal et des remarques blessantes vis-à-vis du public et des adultes.

Fiche séance

Nom de l'activité :

Type d'activité :

PUBLICS et CARACTERISTIQUES			
OBJECTIFS	<u>OBJECTIF GENERAL :</u> OBJECTIFS INTERMEDIAIRES :		
HORAIRE LIEU DUREE			
PREPARATION ACTIVITE (Prise en main)			
ANIMATION ACTIVITE (Corps de séance)			
TERMINER L'ACTIVITE (Reprise en main)			
MATERIELS			
REMARQUES (Bilan, retour, suite)			