



Projet Pédagogique



MJC
MAISON POUR TOUS
SOUCIEU-EN-JARREST



"L'art est un jeu d'enfant"
Max Ernest

Sommaire

Sommaire	2
Contexte	3
La MJC Maison Pour Tous de Soucieu	3
Intentions et projet pédagogique	3
Valeurs de la MJC Maison Pour Tous	3
Intentions pédagogiques	4
Le projet pédagogique	4
L'ACM de la MJC	7
Accueil du public.....	7
Les locaux et équipements	8
Moyens humains	8
Stratégie d'intervention.....	9
Durée et dates de fonctionnement	9
Equipement, petit matériel et matériel pédagogique	9
Restauration	9
Fonctions et responsabilités de chacun	10
Règles de vie.....	13
Sanctions.....	13
Evaluation du projet pédagogique.....	14
Annexes	16
Annexe 1 : Journée type du centre de loisirs.....	16
Annexe 2 : Journée type du centre de loisirs	17
Annexe 3 : Grille d'autoévaluation stage BAFA.....	19

Contexte

La MJC Maison Pour Tous de Soucieu

La MJC Maison Pour Tous de Soucieu-en-Jarrest est une association d'éducation populaire fondée en 1974. Elle est régie par la loi du 1er juillet 1901. Elle a pour but l'accès aux pratiques culturelles, éducatives et sportives et offre à la population, aux jeunes comme aux adultes, la possibilité de prendre conscience de leurs aptitudes, de développer leur personnalité, et de se préparer à devenir des citoyens actifs et responsables d'une communauté vivante. Il s'agit aussi de participer au développement économique et social du village. Reconnue d'intérêt général, l'association est gérée par un Conseil d'Administration composé de 9 bénévoles. Elle est affiliée à la fédération des MJC.

Bâtie sur des valeurs républicaines et d'éducation populaire, la MJC de Soucieu en Jarrest est laïque, c'est-à-dire respectueuse des convictions personnelles.

Depuis 2025 et jusqu'en 2028, la MJC bénéficie d'un agrément « Espace de Vie Sociale » et est également reconnue comme Association Jeunesse et Éducation Populaire, sous les numéros : j.69.22.0322

La MJC compte plus de 1100 adhérents, répartis dans une cinquantaine d'activités différentes (culturelles, sportives, artistiques). Elle est implantée dans un village de 4650 habitants. Elle est en lien avec la municipalité et les associations locales.

Intentions et projet pédagogiques

Valeurs de la MJC Maison Pour tous

Le projet associatif 2025-2030 de la MJC vise le développement de chacun dans la convivialité, par l'ouverture au collectif, au monde et aux idées afin de devenir citoyen actif et responsable d'une communauté vivante.

Ce projet s'axe notamment autour de 3 objectifs :

- Maintenir et développer le lien social : les habitants sont force de propositions et d'actions collectives afin de développer et maintenir le lien social sur le territoire. Ils investissent l'espace public et développent des pratiques solidaires d'échanges de services et de savoirs.
- Coopérer sur le territoire : Les élus et responsables associatifs coopèrent à l'amélioration des services et des infrastructures en direction des habitants. Les différents acteurs du territoire coopèrent et mutualisent des ressources (matérielles, financières et humaines) afin de générer des événements, des projets collectifs répondant à des problématiques territoriales partagées.

- Accompagner la parentalité : Quelle que soit leur situation, les familles témoignent d'une meilleure appréhension de leur fonction parentale. Les différentes générations coopèrent, s'entraident et partagent des moments de loisirs.

L'équipe a entamé une démarche engagée de formalisation du projet associatif afin d'identifier les ambitions de changement pour les années à venir et de reformuler notre raison d'être. Accompagné par ACCOLADES entre octobre 2023 et décembre 2024, ces séances de travail se sont déroulées avec des administrateurs, des bénévoles, des salariés et des élus communaux.

Intentions pédagogiques

Afin de suivre la ligne directrice du projet associatif, le projet pédagogique de l'ACM se construit autour de trois axes : la vie quotidienne, l'imaginaire et la culture.

La vie quotidienne reste une grande partie de la journée dans un centre de loisirs. Cela permet d'exploiter ce temps pour œuvrer à la création de liens. Il s'agit d'un temps où tous sont réunis, ce qui crée davantage d'interactions : entre enfants, entre membres de l'équipe et entre enfants et animateurs.

L'imaginaire permet de proposer un cadre nouveau à chaque période. Sans changer de locaux et en gardant les moyens actuels, l'imaginaire permet à chacun de s'approprier le lieu et d'en faire un environnement sécurisé et sécurisant. A partir d'un fil rouge ou d'une sensibilisation, de décoration et d'ambiance, l'espace devient original et permet des interactions de tout type.

La culture est un enrichissement et un développement des connaissances de chacun. A travers l'initiation, la découverte, la vulgarisation, il s'agit de rendre accessible un savoir ou une technique à tous grâce à l'utilisation de différents types de supports. Cela permet d'attiser la curiosité de chacun, mais également de s'ouvrir au monde. Mais, à quoi sert la culture ? Elle est un moyen de se rassembler, de s'épanouir et de créer du lien.

Le projet pédagogique

Notre projet pédagogique est un outil de travail. Il permet de diriger nos actions d'animations et de défendre des valeurs et décrit les conditions d'accueil et d'organisation de nos structures. Il permet de préciser la mise en œuvre du projet associatif de la MJC Maison pour tous de Soucieu. Il est ainsi un élément de cohésion de l'équipe d'animation et une sorte de contrat passé avec les familles et les publics accueillis.

Le projet se décline en trois axes pédagogiques, adaptés aux deux tranches d'âge :

1.Favoriser l'imaginaire

Tranche d'Age	Objectifs opérationnels	Moyens
3-5 ans	<p>Participer à un jeu symbolique ou imaginaire au moins une fois par période ;</p> <p>Suivre ou s'approprier le fil rouge ou la thématique proposée par l'animateur</p>	<p>Proposer des activités sensorielles et motrices autour d'une histoire ou d'une thématique</p> <p>Utiliser des supports visuels, objets concrets et déguisements</p> <p>Encourager la participation guidée et l'expression par le jeu</p>
6-12 ans	<p>Inciter la moitié des enfants à entrer dans un rôle avant la fin des vacances</p> <p>Suivre un fil conducteur par semaine</p>	<p>Proposer des activités permettant aux enfants de créer ou rapporter un produit ;</p> <p>Utiliser différents supports (gastronomie, coutumes, vêtements, langues, sport, art...)</p> <p>Temps de discussion guidés</p>

2.Faire-valoir l'interculturalité

Tranche d'Age	Objectifs opérationnels	Moyens
3-5 ans	<p>Découvrir un élément culturel concret (chant, comptine, objet, goûter...)</p> <p>Participer à un échange simple autour des cultures des autres enfants, guidé par l'animateur</p>	<p>Proposer des activités ludiques et sensorielles autour des différents supports culturels</p> <p>Mettre en place des temps de regroupement pour présenter et manipuler des objets culturels</p> <p>Adapter le langage et les consignes pour rester compréhensible</p>

6-12 ans	<p>Inciter la moitié des enfants à entrer dans un rôle avant la fin des vacances.</p> <p>Suivre un fil conducteur par semaine</p>	<p>Laisser les enfants proposer, préparer et animer leurs propres activités.</p> <p>Projets culturels avec représentation finale.</p> <p>Activités créatives et jeux de rôle autour d'une thématique ou histoire.</p>
----------	---	---

3.Favoriser l'autonomie

Tranche d'Age	Objectifs opérationnels	Moyens
3-5 ans	<p>Choisir ou donner son avis sur une activité parmi deux ou trois propositions</p> <p>Réaliser une petite tâche simple accompagnée d'un animateur</p>	<p>Temps d'activité au choix avec accompagnement</p> <p>Petites responsabilités (rangement, distribution de matériel)</p> <p>Outils de bilan très simples et visuels (dessin, smileys, couleurs)</p>
6-12 ans	<p>Exprimer son avis au moins deux fois dans la première semaine.</p> <p>Réaliser des tâches ou projets sans aide adulte</p>	<p>Temps d'activité libre ; outils de bilan plus complets (questionnaires, débats, goûters-philo).</p> <p>Volontaires pour préparer salles, activités, jeux ou spectacles.</p> <p>Mise en place de projets collectifs ou défis.</p>

L'ACM de la MJC

Accueil du public

L'Accueil Collectif de Mineurs (ACM) de la MJC Maison Pour Tous de Soucieu-en-Jarrest accueille les enfants âgés de 3 à 12 ans. Il fonctionne pendant les vacances scolaires (hors trois semaines de fermeture en août) ainsi que tous les mercredis en journée complète, repas inclus.

L'accueil du mercredi s'inscrit dans la continuité éducative du temps scolaire. Il offre aux enfants un cadre sécurisant, ludique et bienveillant, favorisant la détente, le jeu et la socialisation. Ce temps de loisirs permet également de renforcer le lien entre les familles, l'école et la MJC.

L'ACM peut accueillir jusqu'à 48 enfants les mercredis et 52 enfants pendant les vacances scolaires. Afin de respecter les besoins, les capacités et les rythmes de chacun, deux groupes d'âge sont constitués :

- Les 3-5 ans, pour lesquels les activités privilégient la motricité, la découverte sensorielle, la socialisation et le développement de l'autonomie.
- Les 6-12 ans, pour lesquels les animations favorisent la coopération, la créativité, la prise d'initiative et la construction de projets collectifs.

Des temps communs sont régulièrement proposés afin de favoriser la mixité des âges, la solidarité et l'entraide entre enfants.

La majorité des enfants accueillis résident à Soucieu-en-Jarrest ou dans les communes voisines de la Communauté de Communes du Pays Mornantais (COPAMO).

Les tarifs sont calculés selon le quotient familial :

Entre 6€ et 25 € par journée pour les familles résidant sur la COPAMO,

Et entre 24€ et 29€ par journée pour les familles hors du territoire.

À cela s'ajoute une cotisation annuelle de 12,50 €.

Ces recettes participent au financement du fonctionnement de l'ACM, au même titre que la Prestation de Service Ordinaire (PSO) de la CAF.

Lors de l'inscription, les familles doivent fournir :

- Une copie de la page vaccination du carnet de santé,
- Un justificatif de ressources (relevé de prestations CAF ou feuille d'imposition),
- La fiche sanitaire de liaison dûment complétée.

La majorité des enfants se connaissent de l'école, ou des activités extrascolaires qu'ils pratiquent ensemble. De nombreuses familles fréquentent la MJC, ce qui renforce les liens existants et crée de nouveaux liens. L'ACM s'inscrit ainsi dans la continuité de la vie locale et du réseau associatif de la commune

Les locaux et équipements

Les bureaux du centre de loisirs se situent à la MJC, 2 place Jeanne Condamin, 69510 Soucieu-en-Jarrest. Pour l'accueil des enfants nous avons différents locaux adaptés :

Moins de 6 ans

Les enfants sont accueillis au sein de l'école maternelle « Les Chadrillons » où nous disposons :

- d'une salle d'évolution
- d'un coin couchette
- de deux salles de classe
- de sanitaires adaptés
- cour de l'école

Plus de 6 ans

Les enfants sont accueillis au sein des locaux du « Péri 'des kids » où nous disposons :

- de deux salles d'animation
- de sanitaires adaptés
- cour de l'école

Nous avons également accès pendant les vacances scolaires au Dojo ainsi qu'à la salle des fêtes de la commune

Moyens humains

L'équipe d'animation de l'ACM est composée d'un directeur, Danny SAPIN, ainsi que d'animateurs dont le nombre varie selon la période : 4 animateurs les mercredis et 5 animateurs pendant les vacances (BAFA, stagiaires ou non-diplômés).

Nous faisons également appel à des professionnels disposant de compétences spécifiques. Nous demandons donc aux salariés et prestataires de la MJC de réaliser des activités avec les enfants (poterie, judo, théâtre, magie...), afin de proposer un large éventail d'expériences enrichissantes.

Les animateurs ont pour missions principales : assurer la sécurité des enfants, encadrer les activités, favoriser leur épanouissement et développer leur autonomie. L'ensemble de l'équipe travaille en coordination avec le directeur pour garantir la cohérence des actions et la qualité de l'accueil.

Chaque animateur reçoit avant le début du séjour son planning d'heures, qui précise pour les animateurs mineurs :

- o Un maximum de 48 heures travaillées par semaine
- o Un maximum de 8 heures travaillées par jour
- o Une pause d'au moins 30 minutes à partir de 4h30 travaillées
- o Un repos quotidien de 12 heures consécutives
- o Un repos hebdomadaire de 2 jours consécutifs

Stratégie d'intervention

Durée et dates de fonctionnement

L'ACM ouvre ses portes au public sur toutes les vacances scolaires à l'exception de 3 semaines de fermeture en août. Les horaires d'accueil maximum sont de 7h30 à 18h30, du lundi au vendredi.

Les temps d'accueil se font de 7h30 à 9h et de 17h à 18h30.

Dans un souci de cohésion de groupe et pour des raisons pédagogiques, les inscriptions se font uniquement à la semaine pendant les vacances et à la journée pour les mercredis.

Equipe ment, petit matériel et matériel pédagogique

Les salles d'activités comprennent des tables et chaises (adaptés pour les moins de 6 ans) et ont un accès à un point d'eau proche. Un coin bibliothèque est installée avec des livres adaptés et peut être réapprovisionnée selon les envies des enfants grâce à la médiathèque à côté.

Nous possédons également différents jeux et jouets permettant les jeux de semblants et d'imaginaire, mais également des jeux de construction et des jeux de société.

Nous avons plusieurs placards de rangement comprenant du matériel pédagogique (feutres, feuilles, colle, crayon, peinture, papiers crépon, gommettes et autres). Ce matériel est alimenté suite à la réunion de préparation des équipes en fonction du programme d'activité prévu.

Restauration

Les repas du temps méridien ont lieu dans le restaurant scolaire. Les repas sont préparés par un prestataire externe : Elior : Déclaration CERFA N°13984*06 Agrément sanitaire FR 69.176001 CE « cuisine centrale ». Nous disposons également sur place de micro-ondes afin de réchauffer les repas pour les PAI.

Les goûters sont fournis par la MJC. Ils sont récupérés chaque jour dans une des boulangeries de la commune et sont complétés avec un laitage ou un fruit.

Fonctions et responsabilités de chacun

L'animateur 6 - 12 ans

A titre de rappel, selon le ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, les principales missions de l'animateur sont :

- Assurer la sécurité physique, morale et affective des mineurs qui lui sont confiés ;
- Participer au projet pédagogique en cohérence avec le projet associatif de l'organisateur dans le respect du cadre réglementaire des ACM ;
- Encadrer leur vie quotidienne et les activités ;
- Construire une relation individuelle et/ou collective de qualité avec les enfants et les adolescents ;
- Accompagner les enfants et les adolescents dans la réalisation de leurs projets ;
- Participer à l'accueil, à la communication et au développement des relations entre les jeunes, les familles et les autres membres de l'équipe d'encadrement.

L'animateur doit pouvoir montrer l'exemple par ses propos, sa tenue et son attitude.

Concernant la tenue, elle doit être décente et adaptée à la pratique de l'animation. Mais elle doit également permettre la sécurité de l'animateur (chaussures qui tiennent aux pieds, casquettes ou chapeau si soleil...).

Concernant l'attitude, les chansons grossières ou non adaptées sont proscrites tout au long du séjour et ce, peu importe la langue dans laquelle elle est chantée. Pour les animateurs fumeurs, ils sont priés de ne pas fumer à la vue des enfants, dans le lieu indiqué pour cela. Les mégots doivent être jetés dans une poubelle ou dans le cendrier.

Enfin, il est demandé aux animateurs d'être ponctuels pour le bon fonctionnement du séjour.

La consommation de drogue et d'alcool est totalement interdite. En cas d'état d'ivresse ou sous emprise de drogue manifeste, la directrice ACM, la directrice MJC et le Conseil d'Administration s'octroient le droit de prendre des mesures disciplinaires en conséquence.

Les téléphones portables sont autorisés dans la mesure où ils servent d'outil pédagogique : mettre de la musique, montrer un modèle d'activité, chercher une activité, etc.

L'animateur 3 - 5 ans

À titre de rappel, selon le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, les principales missions de l'animateur sont :

- Assurer la sécurité physique, morale et affective des enfants qui lui sont confiés ;
- Participer au projet pédagogique en cohérence avec le projet associatif de l'organisateur et dans le respect du cadre réglementaire des ACM ;
- Encadrer leur vie quotidienne, leur hygiène, les repas et les activités ;
- Construire une relation individuelle et collective de qualité avec chaque enfant ;
- Accompagner les enfants dans la découverte de nouvelles compétences et l'éveil de leur curiosité ;
- Favoriser la communication avec les familles et participer aux échanges avec les autres membres de l'équipe.

L'animateur doit montrer l'exemple par ses propos, sa tenue et son attitude.

Tenue : elle doit être décente, adaptée à la pratique de l'animation et sécurisée (chaussures fermées, vêtements confortables).

Attitude : les chansons ou paroles inappropriées sont proscrites, quelle que soit la langue. Les animateurs fumeurs doivent éviter de fumer à la vue des enfants et utiliser les espaces prévus à cet effet.

Ponctualité et discipline : la ponctualité est essentielle. La consommation d'alcool ou de drogues est strictement interdite. Tout animateur sous l'emprise de substances sera sanctionné par la direction et le conseil d'administration.

Téléphones portables : autorisés uniquement comme outil pédagogique (musique, support d'activité, recherche d'idées).

Organisation : dans la mesure du possible, des arrivées échelonnées seront mises en place pour les animateurs. Tout animateur mineur recevra un planning respectant les dispositions du droit du travail pour les mineurs.

Dans la mesure du possible, des arrivées échelonnées seront mises en place pour les animateurs et tout animateur mineur se verra remettre son planning prenant en compte les particularités du droit du travail pour les mineurs.

Le directeur

Le directeur est chargé des tâches administratives, de la gestion budgétaire et comptable, du management des équipes, de la communication, ainsi que de la conduite et de la réalisation des projets.

Plus précisément, il participe :

- Au suivi des inscriptions et des présences ;
- Au suivi budgétaire et au contrôle des dépenses, des réservations de transports et prestataires, ainsi qu'à l'achat des fournitures et du matériel pédagogique ;
- Au recrutement, à l'accompagnement et à la formation des équipes ;
- Aux relations avec les différents partenaires (familles, transports, restauration, etc.) ;
- Au mailing, à l'affichage et à la création d'outils de communication ;
- Au suivi des projets d'animations du séjour ;
- À l'animation des publics.

Le directeur faisant partie de l'équipe, il est présent sur le terrain. Il joue avec les enfants, participe aux sorties, propose et met en place des activités, et laisse la porte de son bureau ouverte afin qu'il soit un lieu de discussion, d'échange et de partage.

Le rôle d'assistant sanitaire lui incombe également (PCSI). L'achat du matériel sanitaire pour remplir l'infirmerie, la vérification des trousseaux à pharmacie et les soins apportés aux enfants sont gérés par la direction ou par délégation aux animateurs.

Aucun médicament ne peut être donné sans ordonnance !

Règles de vie

Les règles de vie sont vues avec tous les groupes d'enfants lors des premiers lundis de chaque semaine sous une forme ludique.

La construction se fait en collaboration entre les enfants et les animateurs. L'équipe d'animation est là notamment pour guider le public sur la différenciation de ce qui fait partie du cadre et les règles.

Le cadre, non négociable et à appliquer par tous, permet d'assurer la sécurité physique, morale et affective de tous. Il en est de même pour les règles permettant la vie en collectivité : le respect de soi et des autres, le respect du matériel, etc. qui sont fixes et ne peuvent être changées.

Les règles (ce qu'il y a à l'intérieur de ce cadre) peuvent évoluer, en fonction d'une situation, d'un contexte ou d'un besoin tant qu'elles sont justifiées. Les règles peuvent changer en cours de semaine si une situation ou un contexte le demande, ou alors elles peuvent être modifiées le temps d'une activité ou d'un moment particulier si cela est possible tant que cela ne sort pas du cadre.

Ces règles seront visibles et compréhensibles de tous (pictogrammes pour ceux qui ne savent pas lire, afficher dans un endroit accessible...). De plus, les formulations positives seront privilégiées aux négatives (par exemple : "Je ne crie pas à l'intérieur du bâtiment" devient "Je parle doucement à l'intérieur").

Ces règles s'appliquent d'ailleurs tout autant aux enfants qu'aux animateurs ou la direction afin de montrer l'exemple et de ne pas procurer de sentiments d'injustice.

Sanctions

Tout manquement aux règles pourra être sanctionné par l'équipe d'animation. La sanction doit être proportionnelle à la faute et réparatrice de celle-ci. Les animateurs sont chargés de trouver une sanction adaptée à la situation et peuvent être accompagnés par leurs collègues ou direction pour trouver celle-ci.

Les violences physiques et verbales doivent être rapportées à la direction qui prendra en charge la sanction ou indiquera la démarche à suivre. Ces faits seront également rapportés aux familles.

Dans le cas de graves faits de violences qui se répètent malgré une médiation auprès des familles, la MJC se réserve le droit de prendre les mesures nécessaires, en concertation avec les familles.

On ne punit pas un enfant, on sanctionne un comportement. Tout comme on ne punit ou sanctionne pas une émotion.

Evaluation du projet pédagogique

Pour mesurer la pertinence des objectifs choisis et des moyens mis en œuvre, en lien avec le diagnostic du territoire et l'analyse des publics, le projet pédagogique comporte des critères d'évaluation précis. Ils permettent de réajuster les objectifs en cours de séjour et d'observer leurs effets sur le groupe. Pour mesurer la pertinence des objectifs choisis et des moyens mis en œuvre, en lien avec le diagnostic du territoire et l'analyse des publics, le projet pédagogique comporte des critères d'évaluation précis. Ils permettent de réajuster les objectifs en cours de séjour et d'observer leurs effets sur le groupe.

L'évaluation s'effectue régulièrement grâce à :

- Des bilans réalisés auprès des familles, pour recueillir leur perception de l'évolution et du bien-être de leur enfant ;
- Des bilans avec l'équipe d'animation, pour analyser la mise en œuvre des activités et l'organisation du séjour ;
- Des bilans avec les enfants, adaptés à leur âge, pour mesurer leur participation, leur satisfaction et leur apprentissage.

Indicateurs par axe et tranche d'âge

1. Favoriser l'imaginaire

Tranches d'âge	Indicateurs
3 – 5 ans	Participation à des jeux symboliques ou imaginatifs Temps d'attention pendant les activités créatives Expression de la créativité (dessin, collage, déguisement).
6 – 12 ans	Nombre de projets imaginatifs proposés par les enfants Implication dans le fil rouge ou les activités thématiques Niveau de coopération et créativité observé dans les projets collectifs.

2. Faire-valoir l'interculturalité

Tranches d'âge	Indicateurs
3 – 5 ans	Participation à un choix guidé (ex : activité ou matériel) Capacité à réaliser une tâche simple avec un minimum d'aide.
6 – 12 ans	Nombre de projets imaginatifs proposés par les enfants Implication dans le fil rouge ou les activités thématiques Niveau de coopération et créativité observé dans les projets collectifs.

3. Favoriser l'autonomie

Tranches d'âge	Indicateurs
3 – 5 ans	Participation à un choix guidé (ex : activité ou matériel) Capacité à réaliser une tâche simple avec un minimum d'aide.
6 – 12 ans	Nombre de tâches ou projets réalisés de manière autonome Initiatives prises dans la journée (préparer un jeu, gérer un espace, etc.) Résolution de petits problèmes ou décisions prises par les enfants.

Annexes

Annexe 1 : Journée type du centre de loisirs

JOURNÉE TYPE AVEC LES 6 – 12 ANS

7h30 – 9h00 : Arrivée des Familles + Enfants + Accueil (Noter infos dans cahier transmissions Dir/anim/enfants)

9h30 : Fin d'accueil (transmettre info cahier + Rangement de la salle d'accueil)

9h30 : Comptage Effectif + Toilettes + Explication du déroulement de la journée

9h45 au plus tard : début des activités

11h30 : Fin des activités, jeux libres, passage toilettes / lavage des mains

12h – 13h : Mise en place du repas, repas

13h : nettoyage de l'espace repas + passage toilettes / lavage de mains

13h – 13h30 : sieste / temps calme / Roulements des pauses animateurs (cf remarques d'organisation)

13h30-14h : Jeu libre ou d'extérieur (plus dynamiques) ou petits jeux sous l'œil des animateurs

14h : début des activités de l'après midi

16h30 : goûter et bilan de la journée

17h-18h30 : Accueil Familles (Noter info dans cahier transmissions Dir/anim/enfants)
Communication & Organisation Prépa pour activité du lendemain

18h25 : Salles rangées + Éviers propres + Chaises surélevées + Rien dehors : pour le personnel de nettoyage

18h30-18h35 : Débrief (ou avant si tous les enfants partis avant)

MERCI DE RESPECTER LE MATERIEL, LE RANGEMENT DES PLACARDS, DE LA CUISINE, DE L'INFIRMERIE ET AUTRES LIEUX OU MATÉRIEL...

Annexe 2 : Journée type du centre de loisirs

JOURNÉE TYPE AVEC LES 3 – 5 ANS

7h30 – 9h00 : Arrivée des familles + accueil des enfants

Accueil individualisé pour rassurer chaque enfant

Noter les informations importantes dans le cahier de transmissions

(directrice/animateurs/enfants)

9h00 : Fin de l'accueil

Transmission des informations dans le cahier

Rangement de l'espace d'accueil

9h00 – 9h30 : Comptage des enfants, passage aux toilettes / lavage des mains

Explication simple du déroulement de la matinée

9h30 – 10h30 : Activités dirigées

Jeux moteurs, éveil sensoriel, activités artistiques ou musicales

10h30 – 10h45 : Pause collation et passage toilettes / lavage des mains

10h45 – 11h30 : Suite des activités

Jeux libres encadrés ou ateliers en petits groupes

11h30 – 12h : Fin des activités, jeux libres, passage toilettes / lavage des mains

12h – 13h : Repas

Encadrement rapproché, aide si nécessaire pour se laver les mains et manger

13h – 13h30 : Temps libre

Jeux libres sous surveillance des animateurs

13h30 – 15h : Sieste / temps calme

Les enfants qui dorment se reposent

Les enfants qui ne dorment pas : temps calme jusqu'à **14h15**

14h15 – 16h30 : Activités pour les enfants qui ne dorment pas et pour les autres après la sieste

Jeux d'extérieur, ateliers créatifs, motricité, musique, manipulation

16h30 – 17h30 : Goûter et accueil des familles

Transmission des informations importantes dans le cahier

Préparation de la journée du lendemain

Jeux calmes / rangement des salles/nettoyage

18h30 – 18h35 : Débrief des animateurs

Remarques d'organisation :

→ **Temps d'accueil** (MATIN et SOIR) : 1 animateur référent (et/ou Directrice) se charge d'accueillir et Renseigner les parents sur le déroulement de la journée ou les problématiques observées.

Noter les infos et les transmettre à la direction et à l'équipe

→ **Pause Animateurs** : 30min par roulement pendant le temps de sieste/temps calme/temps libre (13h-14h) ou en cas d'animateur mineur dans l'équipe, pendant le temps méridien

→ **Temps de Repas** : 1 animateur par table (dans la mesure du possible). Les animateurs mangent avec les enfants (sauf pause animateurs mineurs).

Des arrivées / départs échelonnées des animateurs seront mis en place pour respecter les temps de travail de chacun.

Remarques générales :

→ **Accueil Matin & Soir** : Posture accueillante et bienveillante / Proposer aux enfants de s'installer aux petits pôles d'animation mis en place le matin par les animateurs / Laisser les enfants qui ont besoin de se reposer le faire.

→ **Vie quotidienne** : Chaque moment de la journée est propice à être animé (Ex : bilan d'humeur le matin et le soir / Petit temps de chanson / petit atelier de relaxation sur le temps calme...)

On ne relâche pas la surveillance pendant tous ces moments-là : Risque d'accidents plus élevés car enfant plus en situation d'autonomie.

→ **Temps musicaux** : Eviter les chansons grossières ou non adaptées !

→ **Pauses** : Les fumeurs sont priés de bien vouloir jeter leurs mégots dans une « poubelle », les tasses doivent être lavées à la main pour les prochains svp. Les cigarettes sont autorisées sur les temps de pause, dans la mesure où cela n'est pas à la vue des enfants.

→ **Temps calmes** = Activités calmes (pas de coloriages et de loup garou en continue svp) / Pas de foot/ Ping-pong, Baby...

Annexe 3 : Grille d'autoévaluation stage BAFA

Grille d'auto-évaluation – Milieu de stage

PRENOM NOM :

Savoirs	Pas du tout à l'aise	Plutôt mal à l'aise	Plutôt à l'aise	Très à l'aise	Sur quoi te fondes-tu pour indiquer ce positionnement ?
Connaissance de l'enfant					
Notions de liberté, autorité, sanction					
Notions de responsabilité et prudence					
Notion de sécurité et prévention					
Législation des accueils collectifs de mineurs (ACM)					
Les projets : Projet éducatif, projet pédagogique, Projet d'animation					
Organisation du centre					

Savoirs faire	Pas du tout à l'aise	Plutôt mal à l'aise	Plutôt à l'aise	Très à l'aise	Sur quoi te fondes-tu pour indiquer ce positionnement ?
Faire vivre des animations construites, adaptées, qui s'inscrivent dans le projet pédagogique					
Construire un projet d'animation innovant, cohérent, adapté et vivant					
Encadre et animer les temps de vie quotidienne					
Se servir des acquis du stage pour construire sa réflexion					

Savoirs être	Pas du tout à l'aise	Plutôt mal à l'aise	Plutôt à l'aise	Très à l'aise	Sur quoi te fondes-tu pour indiquer ce positionnement ?
S'impliquer activement et être acteur					
Concilier les différents moments du stage					
Respect du projet pédagogique et du règlement ou de l'organisation mise en place					
Être cohérent entre le dire et le faire					
Travailler en équipe					
Etre réactif et à l'écoute de tous					
Remise en question et auto-évaluation					
Communiquer et informer auprès de tous					
Être ponctuel					

Quelles sont tes forces et tes faiblesses depuis le début du stage ?

Mes Forces :

Mes Faiblesses :

Quelles sont tes principales progressions depuis le début du stage ?

Quels objectifs te fixerais-tu pour la suite / fin du stage ?