

PROJET PEDAGOGIQUE EXTRASCOLAIRE AUTOMNE 2023

ACCUEIL DE LOISIRS À EGLISOLLES



MAISON DE L'ENFANCE
6, ROUTE DE SAILLANT, 63840 EGLISOLLES
04.73.72.31.23 / 06.07.01.60.06
DIRECTION : DAYANA BESSON

NUMERO DE DECLARATION :
063ORG0482

SOMMAIRE :

I. PREAMBULE	3
II. DIAGNOSTIC INITIAL	3
A. DIAGNOSTIC DU TERRITOIRE DE LA STRUCTURE	4
B. DIAGNOSTIC DU PUBLIC	5
III. RAPPEL DES INTENTIONS EDUCATIVES DE L'ORGANISATEUR	5
A. LES OBJECTIFS EDUCATIFS	5
B. CONTACT	5
IV. LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	6
A. APPRENDRE A VIVRE ET SE CONSTRUIRE ENSEMBLE	6
1. LES ENFANTS SONT ACTEURS DE LEURS VACANCES ET SONT FORCE DE PROPOSITION	6
2. L'ANIMATEUR FAVORISE LE CONTACT AVEC ET ENTRE LES ENFANTS	7
3. L'ECOUTE ET LA LIBRE EXPRESSION SONT MISES EN AVANT	7
B. FAVORISER LA TOLERANCE ET LE RESPECT DE LA DIFFERENCE	7
1. LA TOLERANCE ET LE RESPECT DE L'AUTRE SONT MIS EN AVANT	7
2. TOUS DIFFERENTS, TOUS EGAUX !	7
3. LES ANIMATEURS SONT LES GARANTS DE LA SECURITE PHYSIQUE, MORALE ET AFFECTIVE DES ENFANTS	8
C. FAVORISER L'AUTONOMIE	8
D. FAVORISER L'OUVERTURE CULTURELLE, INTERGENERATIONNELLE ET SUR LE TERRITOIRE	9
E. SENSIBILISER A L'ECO-CITOYENNETE ET AU RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT	9
V. LES MOYENS MIS EN PLACE POUR ASSURER LA SECURITE DES MINEURS ACCUEILLIS	10
A. LES MOYENS HUMAINS	10
1. L'EQUIPE D'ANIMATION	10
2. L'EQUIPE DE DIRECTION	11
3. L'EQUIPE POLYVALENTE	12
B. LES MOYENS MATERIELS	12
VI. FONCTIONNEMENT DE L'ACCUEIL DE LOISIRS	13
VII. LA REPARTITION DES TEMPS D'ACTIVITES ET DE REPOS	14
VIII. LA PARTICIPATION DES ENFANTS SUR LES TEMPS D'ACTIVITES ET DE VIE QUOTIDIENNE	16
IX. LE PROGRAMME DES ACTIVITES PROPOSEES	17
X. LES MODALITES D'EVALUATION	25

I. Préambule

Le décret relatif à la protection des mineurs accueillis hors du domicile parental durant les vacances scolaires prévoit, outre le projet éducatif, l'élaboration d'un document, anciennement appelé projet pédagogique.

L'article R 227-25 du Code de l'action sociale et des familles en décrit le contenu.

Ce document prend en considération l'âge des mineurs accueillis. Il précise notamment :

- La nature des activités proposées en fonction des modalités d'accueil, et, lorsqu'il s'agit d'activités physiques ou sportives, les conditions dans lesquelles celles-ci sont mises en œuvre ;
- La répartition des temps respectifs d'activité et de repos ;
- Les modalités de participation des mineurs ;
- Le cas échéant, les mesures envisagées pour les mineurs atteints de troubles de la santé ou de handicaps ;
- Les modalités d'évaluation de l'accueil ;
- Les caractéristiques des locaux et des espaces utilisés.

Cet article du Code de l'action sociale et des familles pose un cadre minimum. Nous proposons d'étoffer ce contenu et de les organiser de la manière suivante :

- Le diagnostic initial
- Le rappel des intentions éducatives de l'organisateur
- Les objectifs pédagogiques
- Les moyens pour y parvenir tout en assurant la sécurité des mineurs accueillis
- La nature des activités choisies
- Les caractéristiques des locaux utilisés
- La répartition des temps d'activités et de repos
- Les modalités de participation des mineurs sur les temps d'activités et de vie quotidienne
- Le cas échéant, les mesures prises dans le cadre de l'accueil d'enfants en situation de handicap
- Le fonctionnement de l'équipe pédagogique composée du directeur, de son adjoint (s'il y en a) et de l'équipe d'animateurs et de toute autre personne qui participe à l'accueil de mineurs
- Les modalités d'évaluation de l'accueil

II. Diagnostic initial

La Communauté de Communes Ambert Livradois Forez s'est inscrite dans une démarche où l'éducation est au centre de ses priorités. C'est pourquoi elle met à disposition une Maison de l'Enfance ainsi que son personnel pour répondre aux différents besoins de la vallée de l'Ance et de ses alentours.

La Maison de l'Enfance souhaite mettre en place des actions cohérentes et coordonnées (culturelles, sportives, environnementales...) sur ses différents services qui sont l'ALSH, le RPE, la ludothèque, les cours de musique. Elle développe des partenariats avec les

différents acteurs institutionnels et locaux pour répondre au mieux aux différents besoins des enfants et des jeunes afin d'œuvrer vers une éducation partagée. L'objectif étant de réunir et mobiliser les différents acteurs du territoire en le proposant de manière égalitaire aux enfants du territoire afin de faciliter l'épanouissement, la curiosité et la réussite scolaire de chacun.

A. Diagnostic du territoire de la structure

La Maison de l'Enfance a été créée en 2014. Elle se situe à Eglisolles sur un territoire rural à l'Est de l'Auvergne, en limite avec le département de la Loire et de la Haute-Loire. C'est une zone de moyenne montagne faisant partie du Parc Naturel Livradois Forez.

La Vallée de l'Ance s'étend sur 40 kilomètres du Nord au Sud, la mobilité est un point majeur à prendre en compte dans la vie quotidienne de ses habitants.



L'une des particularités de cette vallée est la présence importante de résidences secondaires, influant sur la densité de population et le type de fréquentation de l'Accueil de Loisirs.

B. Diagnostic du public

Le public concerné est un groupe d'enfants dont le nombre varie entre 10 et 45 selon les périodes. L'âge des enfants est compris de 3 ans révolus à 16 ans inclus ; ils proviennent essentiellement de la vallée mais pas uniquement : certains enfants viennent en vacances chez leurs grands-parents ou dans leur famille ; d'autres viennent également en résidences secondaires ; enfin certains viennent des communes voisines comme Grandrif, Saint-Just ou Chaumont-le-Bourg qui font partie de la communauté de communes Ambert Livradois Forez mais aussi d'Usson en Forez, d'Estivareilles et d'autres communes du département limitrophe de la Loire (42).

Il est à noter que certains enfants accueillis bénéficient d'un suivi médico-psychologique. Cet accueil demande une attention particulière de la part de l'équipe encadrante.

III. Rappel des intentions éducatives de l'organisateur

A. Les objectifs éducatifs

- Développement et épanouissement de l'enfant :
 - Elargir les connaissances et les pratiques de l'enfant
 - Apprentissage ludique
 - Assurer la sécurité physique et affective de chaque enfant
 - Favoriser l'accès à l'éducation
- Les valeurs de la citoyenneté (permettre à l'enfant de devenir un citoyen actif et éco-responsable)
 - Promouvoir les valeurs de respect, de tolérance, de solidarité, de citoyenneté, et de justice
 - Contribuer à la formation du citoyen
 - Développer les liens intergénérationnels
 - Favoriser la prise de conscience des enjeux environnementaux
- Favoriser la découverte de son territoire :
 - Partenariat avec les acteurs locaux (associations, artisans, clubs...)
 - Activités de plein air en favorisant la découverte de notre environnement
 - Ateliers découverte
- Respect du rythme de l'enfant :
 - Adaptation des activités en fonction de l'âge de l'enfant
 - Répondre aux besoins et attentes de l'enfant
 - Accompagner à son rythme vers l'autonomie

B. Contact

Organisateur :

Communauté de Communes Ambert Livradois Forez
15 rue du 11 novembre

BP71
63600 AMBERT
04.73.72.71.40

La Communauté de Communes est présidée par Monsieur Daniel FORESTIER.
La vice-présidente en charge du pôle Enfance Jeunesse est Madame Stéphanie ALLEGRE-CARTIER et le directeur du pôle est Monsieur Louis-Jean GOUTTEFANGEAS.
Madame Céline PEYNET est responsable des accueils de loisirs.

Accueil de Loisirs :

Maison de l'enfance à Eglisolles
6, route de Saillant
63840 EGLISOLLES
04.73.72.31.23 / 06.07.01.60.06
alsh.eglisolles@ambertlivradoisforez.fr

IV. Les objectifs pédagogiques

Nous souhaitons mettre en place avec douceur, des moments de pédagogies nouvelles afin de permettre à chaque enfant d'évoluer à son rythme. Nous les accompagnons dans l'apprentissage de la vie en collectivité, à la tolérance et les sensibilisons au respect de l'environnement. L'ensemble de ces objectifs participe activement au développement de l'autonomie, prend en compte le rythme de chacun, favorise l'épanouissement et l'implication des enfants. Les jeunes deviennent ainsi le « cœur » de la Maison de l'Enfance.

A. Apprendre à vivre et se construire ensemble

Un Accueil de Loisirs est un endroit de rencontres et de partage. C'est un lieu où tout le monde (équipe d'animation, enfants, familles, directeur) se sent bien car c'est un lieu plein de vie, où fourmille une multitude d'idées et d'envies. Mais c'est aussi un espace où l'on peut rencontrer certaines difficultés qui résultent du « vivre ensemble ». L'objectif du « vivre ensemble », c'est apprendre à connaître ses propres limites, mieux gérer ses émotions, verbaliser quand ça ne va pas, trouver des solutions ensemble, travailler sur ses propres points faibles, savoir faire des concessions, se réjouir de la réussite de l'autre, faire des activités à plusieurs et/ou en mélangeant les âges, accepter les règles de vie... C'est aussi un lieu où les enfants ont le droit de tester de nouvelles choses, se tromper, échouer, réussir, recommencer...

1. Les enfants sont acteurs de leurs vacances et sont force de proposition

- Les règles de vies sont décidées ensemble à chaque début de vacances. Les règles des vacances précédentes sont revues, adaptées et modifiées si besoin et chacun signe ces règles comme preuve « d'engagement » à les respecter tout au long de sa présence.
- L'équipe d'animation propose des activités mais les enfants peuvent aussi en faire de même.
- Les animateurs sont à l'écoute des besoins des enfants et de leurs envies pour les périodes suivantes.

2. L'animateur favorise le contact avec et entre les enfants

- L'animateur incite l'entraide entre les enfants : durant les activités, à table ou en regroupant les âges ou en proposant des jeux coopératifs. Ces jeux permettent de « gagner ensemble » : la notion de compétition et du meilleur disparaît.
- L'équipe propose une fois par semaine une activité au choix. Cela permet à l'enfant d'écouter les envies des autres et de prioriser ce qu'il a vraiment envie de faire.
- Des temps libres sont régulièrement instaurés pour favoriser les activités de petits groupes (jeux d'imitation, puzzle, petits jeux sportifs...)

3. L'écoute et la libre expression sont mises en avant

- Des temps de paroles peuvent être mis en place dès que le besoin s'en fait sentir. Chacun a le droit de s'exprimer et chaque parole a la même importance.
- La tolérance et le respect sont évidemment des notions indispensables lors de ces temps de paroles. L'animateur veille à ce que les opinions et ressentis de chacun soient écoutés, sans jugement.

B. Favoriser la tolérance et le respect de la différence

L'accueil de loisirs est un lieu accessible à tous. Chaque enfant est accueilli dans un climat sécurisant, lui permettant de développer son libre-arbitre et son esprit critique à travers la confrontation aux différences. La tolérance et le respect sont des piliers primordiaux du vivre-ensemble.

L'accueil de loisirs est un espace où les enfants peuvent être confrontés à la différence à tous les niveaux (sur la religion, les croyances, le handicap, etc.). Nous sommes aussi là pour leur montrer que la différence existe, que les façons de penser, les croyances, les religions sont différentes et que pourtant, tout le monde peut vivre ensemble. En collectivité, il est important de respecter l'autre et d'interdire tout prosélytisme, tout racisme ou même toute sorte de moquerie, particulièrement envers les personnes en situation de handicap. Ce rôle est aussi important car l'accueil de loisirs est un lieu public et laïque et aucune différence de traitement ne peut être tolérée.

1. La tolérance et le respect de l'autre sont mis en avant

- Le groupe met en place ses propres règles de vie, acceptées et validées par tous.
- Chaque enfant peut exprimer son avis, son opinion et ses envies.
- L'animateur veille à ce que la parole de chacun soit respectée, sans jugement.
- Les conflits sont réglés dans le calme, avec la présence -ou non d'un animateur.

2. Tous différents, tous égaux !

- Chaque parole a la même valeur.
- Chaque individu est respecté, sans distinction, tout en prenant en compte ses différences.
- Les enfants nécessitant un accueil particulier sont inclus dans le groupe au même titre que les autres. Cet accueil se fait de façon cadrée : un référent est choisi parmi l'équipe pédagogique pour encadrer l'enfant. En amont, les besoins de l'enfant sont déterminés avec les parents pour renforcer la qualité de son accueil. Après l'accueil, un bilan est fait avec la famille afin de réguler, améliorer, modifier, faire évoluer ses prochaines venues.

3. Les animateurs sont les garants de la sécurité physique, morale et affective des enfants

- Les animateurs partagent entre eux au sujet d'éventuelles difficultés rencontrées avec un ou plusieurs enfants.
- Les journées sont rythmées de rituels récurrents pour que chacun trouve sa place et son équilibre au sein du centre de loisirs.
- Les animateurs veilleront à accompagner les enfants et leurs émotions autant que possible.

C. Favoriser l'autonomie

Accompagner l'enfant vers l'autonomie est également important. Cet accompagnement permet à l'enfant d'essayer, d'échouer, de se tromper, de réessayer, il y a une progression dans l'apprentissage. Au sein de l'accueil de loisirs, nous mettons des outils en place pour favoriser l'accès à l'autonomie, chez toutes les tranches d'âge :

- Lors des repas, tous les enfants participent : les plus grands tirent une carte au hasard leur donnant une tâche au moment du débarrassage des tables, les plus petits participent au débarrassage des tables ou au nettoyage de la salle. Cela permet aux enfants de les responsabiliser sur les gestes de la vie quotidienne et de gagner en autonomie.
- Sur beaucoup d'activités ou de temps de vie quotidienne, nous favorisons l'entraide entre les petits et les grands : les grands « prennent sous leurs ailes » un petit. Si celui-ci a besoin d'aide dans la journée ou sur une activité spécifique, le grand va l'accompagner ou l'aider. Les grands se sentent plus responsables et sont fiers de contribuer à l'évolution des plus petits. Néanmoins, des activités spécifiques à chaque groupe sont maintenues pour leur permettent de se retrouver entre enfants du même âge. Ces temps sont différents mais complémentaires à la fois et ils sont tous importants.
- L'espace dans la salle de motricité a été aménagé afin de laisser libre court à l'imagination des enfants : un espace avec la marchande, un espace jeux de sociétés, un espace au sol pour les jeux en bois, un autre espace « petites voitures », des tables pour dessiner ou jouer à des jeux de cartes ou de société. Cet aménagement est fait sur chaque période de vacances. Les enfants peuvent se déplacer sur les différents espaces pour jouer de façon libre. Ils ont le choix de jouer ou non, ils peuvent tout essayer ou rien, ne jouer qu'à un seul endroit s'ils le souhaitent.
- Sur le groupe des plus grands (10-16 ans), des activités spécifiques leur sont proposées. « L'atelier des ados » est un moment qui leur est dédié, axé sur le bricolage et les travaux manuels. Ils se retrouvent entre eux, manipulent des outils spécifiques à leur âge, apprennent à s'en servir et acquièrent de nouvelles techniques. Ils apprennent également à réfléchir par eux-mêmes, à lire un plan, à tester, se tromper, recommencer, aller chercher l'information et à travailler en projet.

D. Favoriser l'ouverture culturelle, intergénérationnelle et sur le territoire

La Maison de l'Enfance à Eglisolles héberge l'accueil de loisirs mais aussi une ludothèque-médiathèque ainsi que des cours de musique, tous deux soutenus par le service Culture de la communauté de communes Ambert Livradois Forez. Nous faisons profiter régulièrement les enfants de l'Accueil de Loisirs des plaisirs de la ludothèque-médiathèque. Nous travaillons régulièrement ensemble.

Pour favoriser l'ouverture culturelle et intergénérationnelle, nous mettons en place plusieurs actions :

- Proposition de temps de lecture sur le temps calme.
- Temps à la ludothèque pour découvrir de nouveaux jeux.
- Séances de cinéma avec le Parc Naturel du Livradois-Forez dans le cadre des ciné-goûter ou projection de films à la Maison de l'Enfance.
- Rencontres avec l'EHPAD de Viverols.
- Organisation d'échanges inter-centres avec les autres structures d'accueil du territoire.
- Visite de lieux emblématiques et patrimoniaux du territoire
- Ateliers artistiques pour développer une sensibilité à différentes formes d'art (dessin, peinture, musique, poésie...)
- Ateliers cuisine pour favoriser la découverte de nouvelles saveurs, l'apprentissage de nouvelles pratiques, la découverte de produits locaux et du « fait maison ». Un accent particulier est évidemment porté sur l'hygiène et les règles HACCP. Les petits autant que les grands mettent la main à la pâte.

E. Sensibiliser à l'éco-citoyenneté et au respect de l'environnement

L'accueil de loisirs contribue à répondre aux enjeux de l'éducation à l'environnement et au développement durable. L'objectif étant que les enfants ne soient plus uniquement spectateurs mais également acteurs, accompagnés par leurs animateurs dans la réalisation de leurs projets individuels ou collectifs afin de devenir des adultes libres, innovants, conscients de leurs responsabilités et de leurs choix, et deviennent solidaires les uns des autres. Pour cela, nous proposons :

- Des animations pour découvrir les milieux naturels qui nous entourent : rivière, forêt, plaine, montagne... l'environnement d'Eglisolles nous permet un large éventail de sites naturels à quelques pas du centre.
- Des balades en forêt, des mini-randos autour de l'Ance ou sur les hauteurs, la visite d'anciens sites volcaniques
- Des animations sur les thématiques du développement durable : énergies renouvelables, changements climatiques, transport doux
- La mise en place d'un potager et des techniques alternatives à la culture conventionnelle : paillage, lasagne, culture sur buttes, engrais organiques...
- Une sensibilisation à la gestion des déchets et au compostage des aliments : nous pesons nos déchets alimentaires destinés au compost pour leur faire prendre conscience de l'impact et de la quantité de déchets engendrés, nous

demandons également aux enfants de participer au tri sélectif avec plusieurs poubelles mises en place.

- Des ateliers autour du recyclage :
 - o le recycl'art où des activités artistiques sont proposées en utilisant des matériaux voués à être jetés.
 - o la fabrication de mobiliers utilitaires et/ou décoratifs en bois de palette et en bois issus des déchets de scierie.

V. Les moyens mis en place pour assurer la sécurité des mineurs accueillis

Afin de répondre à ces objectifs, la communauté de communes Ambert Livradois Forez met à notre disposition différents moyens, soit humains, soit matériels.

A. Les moyens humains

1. L'équipe d'animation

Conformément à la législation en vigueur, l'équipe se compose d'animateurs BAFA (50% minimum) et de stagiaires (50% maximum) ou non titulaire (20% maximum). Pour cette période estivale, nous aurons comme animatrices, animateurs : Séverine BREUIL (non diplômée), Malaurie DESSAIGNE (BAFA), Charlène ROCHE (BAFA, SST), Manon FAVERJON (BAFA, PSC1), Arnaud JULIEN (DUT Animation, BAFA, PSC1) et Dayana BESSON (BAFA, PSC1, SST).

Leur rôle est d'offrir un accueil de qualité aux enfants sans aucune distinction, d'assurer leur sécurité physique, morale et affective, de mettre en place un programme d'animation répondant aux objectifs fixés par la CCALF et la Maison de l'Enfance, de respecter le cadre réglementaire et les consignes de fonctionnement du centre.

Ils sont garants de la sécurité affective, physique et psychologique de l'enfant :

- Connaître et respecter les différentes caractéristiques et besoins des enfants en fonction des tranches d'âge.
- Respecter les capacités, l'expression et la créativité de chaque enfant.
- Repérer et accompagner les enfants en difficultés.
- Veiller aux enfants blessés et faire les soins adaptés si nécessaires (soins, sécurité affective, ...).
- Signaler tout comportement et aveu de l'enfant paraissant suspect au responsable de l'Accueil de loisirs.
- Bien énoncer et faire respecter les règles (du jeu, de vie, ...)
- Être un adulte référent.

En temps d'animation :

- Lancer et gérer les temps d'animation (accueil, temps d'échange, temps d'activité, repas...).
- Impulser les transitions.
- Proposer des activités pendant l'accueil.
- Animer les temps des repas.
- Être présent lors des temps de rangement avec les enfants (activité et repas).
- Être actif et anticiper le ménage du soir.

- Proposer des activités en accord avec le projet pédagogique.
- Proposer des activités correspondant aux besoins de chaque enfant (en fonction des tranches d'âge).
- Prévoir un plan B (une ou plusieurs variantes de l'activité).
- Déterminer les points de sécurité.
- Vérifier le matériel nécessaire à l'activité.
- Mettre en place la salle.
- Transmettre les consignes (notamment sécurité).
- Être cohérent dans les différentes étapes de l'activité.
- Susciter l'implication de chaque enfant.
- Veiller aux besoins et aux difficultés des enfants.
- Nettoyer et ranger le matériel (avec les enfants).

2. L'équipe de direction

L'équipe est encadrée par une directrice, Dayana BESSON (BAFD, PSC1, SST), faisant office d'assistant sanitaire, et d'un directeur adjoint Arnaud JULIEN (DUT Animation, BAFD, PSC1). Leur rôle est de veiller au bon fonctionnement du centre, en coordonnant l'action des animateurs, en assurant le suivi pédagogique, la gestion administrative, le respect des normes et l'accueil des familles. Ils assurent plusieurs fonctions :

- **Fonction relationnelle :** il est important de créer des relations les plus constructives possibles avec les parents, les services extérieurs (prestataires de services, DRJSCS, CAF, PMI, ...)
- **Fonction financière :** Respecter les procédures (bon de commande, validation des devis auprès du directeur de service, suivi de la facturation)
- **Fonction administrative :** la direction gère les dossiers d'inscriptions des enfants, les listes de pointages, les fiches sanitaires.
- **Fonction sanitaire :** l'équipe de direction doit veiller à ce que l'entretien des locaux soit correct, que les enfants puissent se divertir dans de bonnes conditions sanitaires, d'hygiène et de sécurité.
- **Fonction pédagogique :** cette fonction est la fonction principale. Elle est retranscrite dans ce document à travers les objectifs du projet. La direction assure également un rôle de formateur auprès de l'équipe.
- **Gestion de l'équipe d'animation :** La direction est garante du bon déroulement du séjour entre les animateurs, les enfants, les parents et la direction. Elle organise les plannings d'horaires et définit les moments de pause de chaque animateur. Elle élabore le programme d'activités avec son équipe.

Le taux d'encadrement est fixé comme suit sur le temps ALSH :

- 1 animateur pour 8 enfants pour les – de 6 ans
- 1 animateur pour 12 enfants pour les + de 6 ans

Dans le cadre d'activités spécifiques où la surveillance est assurée soit par un maître-nageur sauveteur (piscine, plan d'eau...) soit par un surveillant de baignade (BSB avec mis en place d'une ligne d'eau), le taux d'encadrement est réajusté :

- 1 animateur dans l'eau pour 5 enfants pour les – de 6 ans

- 1 animateur pour 8 enfants pour les + de 6 ans

Réunions et évaluation :

En plus de la réunion préparatoire servant à établir le programme d'animation, un ou plusieurs temps hebdomadaires seront pris pour faire le point sur les événements de la journée passée et celle à venir, en termes d'échange d'informations sur les enfants, les parents et le ressenti de l'équipe, l'évaluation de la semaine écoulée par rapport au document pédagogique afin d'ajuster au mieux son travail et de préparer les activités de la semaine suivante.

Les animateurs stagiaires se verront proposer des évaluations individuelles afin, là aussi, d'ajuster leur travail et également de faire part de leurs remarques. Cela permet aux animateurs stagiaires d'avoir un retour sur le déroulement de leur stage pratique. Ces évaluations ont lieu en fin de semaine.

Les animateurs plus expérimentés aident ces derniers dans leurs progressions. D'autres entretiens individuels pourront être provoqués par les autres animateurs ou le directeur.

Nous donnons à chaque nouvel animateur un livret d'accueil avec le fonctionnement de l'accueil de loisirs, les objectifs du projet pédagogique ainsi que quelques rappels sur les missions de l'animateur. Cet outil est un appui pour les animateurs afin que l'accueil se passe dans les meilleures conditions possibles.

3. L'équipe polyvalente

Sur les temps d'accueil de loisirs, le cuisinier, Dominique Fay joue un rôle important. Il doit acheter les denrées alimentaires avec le budget qui lui est attribué, établir et préparer les menus, nettoyer et ranger la cuisine. Administrativement, il doit tenir un cahier des menus, des températures (réfrigérateur, plats chauds...), faire des échantillonnages tous les jours, avoir un suivi des fournisseurs et des stocks (respect des normes HACCP). Le budget qui lui est alloué pour chaque repas est de 5€/enfant et 0,50€/enfant pour le goûter.

L'entretien des locaux est assuré par Charlène Roche, agent de la Communauté de Communes Ambert Livradois Forez. Un protocole de nettoyage a été mis en place avec des produits adaptés pour les établissements recevant du jeune public et en cohérence avec l'Eco Label. Elle assure également le petit entretien des espaces extérieurs et de la chaudière à granulés.

B. Les moyens matériels

L'accueil se déroule à la Maison De l'Enfance à Eglisolles, dans un bâtiment fonctionnel spécialement conçu à destination de l'enfance et de la famille. Ces locaux sont agréés par la D.D.C.S. L'accueil de loisirs dispose d'une autorisation d'accueil de 64 mineurs répartis selon 3 tranches :

- 16 enfants de 3 à 5 ans inclus,
- 24 enfants de 6 à 13 ans inclus,
- 4 pré-adolescents et adolescents de 14 à 16 ans inclus.

Ces locaux se décomposent de la manière suivante :

- Un espace intérieur d'une surface de ~700m² répartis sur 3 niveaux (un ascenseur permet l'accès aux personnes à mobilité réduite).
- Le rez-de-chaussée où se situe l'entrée principale, avec un hall d'accueil permettant aux enfants de ranger leurs vêtements ; ainsi qu'un tableau d'information pour les familles (affichage menus, activités).
- Une salle de motricité pour l'accueil du matin/soir offrant un espace modulable pour des jeux intérieurs, équipée d'une mezzanine que nous avons aménagé en salle pour les ados (accès à partir de l'entrée au collège).
- Un bureau pour l'administratif, une infirmerie avec un lit, une armoire et un placard infirmerie en hauteur.
- La salle de restauration avec un mobilier petits/grands, des sanitaires adjacents, une cuisine équipée avec une réserve séparée, un local personnel, un bureau.
- Le rez-de-jardin où se situent les salles d'activités, avec une salle pour les plus de 6 ans comprenant des sanitaires à accès direct, un local pédagogique, un lavabo pour les activités, un garage adjacent. La salle des moins de 6 ans avec un mobilier adapté, sanitaires à accès direct équipée d'une douche, un local pédagogique, un lavabo pour les activités, une pièce pour le temps calme équipée de couchettes. Au même niveau, il y a le local technique et un local de rangement fermé à clés.
- Le 2^e étage où se situe la ludothèque, ainsi qu'une salle de repos pour le personnel ;
- Un espace extérieur clos permettant d'évoluer en sécurité.
- Un espace extérieur d'une surface de ~2000m² qui sera aménagé en collaboration avec le Parc Naturel Régional, pour en faire un lieu pédagogique (potager, mare pédagogique...) et ludique (jeux, terrain sportif...).

VI. Fonctionnement de l'accueil de loisirs

L'accueil de loisirs est ouvert de 8h à 18h, du lundi au vendredi.

Le mode d'inscription :

Il est « à la carte » :

- Soit en ½ journée (matin ou après-midi) avec ou sans repas.
- Soit en journée avec ou sans repas.

Avec possibilité d'alterner les deux et sans quota de jours par semaine.

L'accueil est proposé de 8h00 à 9h30 le matin et de 16h45 à 18h00 le soir.

En cas de sortie, l'inscription se fait à la journée obligatoirement et le pique-nique est soit fourni par l'accueil de loisirs, soit par les familles.

Les familles inscrivent leurs enfants sur le Portail Famille, accessible sur le site de la Communauté de Communes Ambert Livradois Forez.

Demi-journée sans repas :	8h00-12h00 ou 13h30-18h00
Demi-journée avec repas :	8h00-13h30 ou 12h00-18h00
Journée sans repas :	8h00-12h00 / 13h30-18h00
Journée avec repas :	8h00-18h00

Afin de diffuser l'information aux familles, des brochures sont distribuées dans les écoles, ainsi que par mailing, affichage et site internet.

Transport :

Afin de permettre un accès au plus grand nombre et de palier aux problèmes de mobilité, la CCALF a mis en place un ramassage en minibus le matin et le soir sur les principales communes de la vallée de l'Ance :

- Saint Anthème : départ 8h20 et retour à 17h10
- Saint-Clément de Valorgue : départ 8h30 et retour à 17h00
- Saillant : départ 8h40 et retour à 16h50
- Viverols : départ 9h10 et retour à 17h30
- Sauvessanges : départ 9h00 et retour 17h40

Des arrêts à Saint-Romain et Raffiny sont possibles sur demande.

Sécurité :

L'équipe d'encadrement doit :

- Veiller à ne jamais laisser un enfant sans contrôle visuel ou sans savoir exactement ce que celui-ci fait, connaître les consignes de sécurité en termes d'évacuation, de circulation et d'accident.
- Lors de chaque sortie, les animateurs doivent signaler le départ et la destination ; ils seront en possession d'une trousse à pharmacie, d'eau, de la liste des enfants et d'un moyen de communication (dans tous les cas, chacun doit connaître le nombre et la liste nominative des enfants dont il a la responsabilité de manière à assurer la sécurité à l'intérieur du centre et à contrôler la présence des enfants).

Infirmierie :

Les soins sont consignés sur le registre d'infirmierie. Aucun médicament ne peut être administré - sauf cas particulier avec certificat médical par l'assistant sanitaire (le directeur).

L'équipe d'animation et le cuisinier sont mis au courant des problèmes médicaux ou allergies alimentaires que peuvent avoir certains enfants par le biais des fiches sanitaires mais aussi par un affichage à l'infirmierie, en cuisine et dans le bureau du directeur.

Certains enfants ont des P.A.I. – Projet d'Accueil Individualisé. Ces enfants sont bien sûr pris en charge par l'assistant sanitaire avec les mêmes règles de fonctionnement que dans le cadre scolaire : ordonnance du médecin, médicaments, marche à suivre en cas de problème.

Un local infirmierie avec du petit matériel de soin, ainsi que des trousse de secours pour les sorties permettent à l'équipe d'animation de palier aux petits bobos du quotidien.

VII. La répartition des temps d'activités et de repos

Journée type :

8h00-9h30 : accueil des familles (au centre ou sur les points de ramassage)

Ce temps permet aux enfants de commencer la journée dans les meilleures conditions possibles et cela passe par un réel accueil de bienvenue et de manière échelonnée ; c'est un moment d'éveil qui est bel et bien un temps d'animation et non de garderie. L'équipe d'animation propose de la lecture, des jeux de sociétés, des activités de dessin et de coloriage, des activités manuelles, des jeux libres calmes...

Un animateur accueille les familles, note les heures d'arrivée des enfants sur la feuille de présence et fait le lien avec les familles.

Suivant le nombre d'enfants, des animateurs sont placés dans la salle motricité pour accueillir et jouer avec les enfants. Certains peuvent être détachés pour préparer la mise en place de l'activité, toujours dans le respect du taux d'encadrement.

Pour les activités extérieures, les animateurs veillent à ce que les enfants portent l'équipement adéquat en fonction de la météo et de l'activité.

9h30 : présentation de la journée – début des activités

L'équipe d'animation présente les activités de la demi-journée et rappelle les règles de vie.

Les enfants sont répartis par groupes d'âges :

- Groupe des petits : 3 à 5 ans
- Groupe des moyens-grands : 6 à 9 ans
- Groupe pré-ados / ados : 10 à 16 ans

Les petits/moyens/grands peuvent être regroupés si les effectifs le permettent ainsi que lors de certaines occasions (grand jeu, spectacle, sorties...).

Nous pouvons, à titre exceptionnel, changer un enfant de groupe si celui-ci se sent mieux ailleurs ou pour réunir des fratries.

En cas de présence d'enfant en situation de handicap un animateur référent supplémentaire est mis à disposition et une vidéo pédagogique tel que « mon ami Tom » sensibilisant les enfants à la différence peut être projetée en cas de besoin.

Si sur le programme il est inscrit « activités au choix » ou « fais ce qu'il te plaît », ce sont les enfants qui font des propositions d'activités soumises au vote collectif.

Si l'équipe d'animation propose plusieurs activités différentes sur un même temps, ce sont les enfants qui s'inscrivent sur l'activité de leur choix mais n'ont pas la possibilité de changer d'activité en cours de route.

L'installation se fait avec les enfants, tout comme son rangement.

Régulièrement, les tranches d'âges sont mélangées afin de favoriser l'échange entre les enfants à l'occasion d'activités, de sorties, de rencontre inter-centres.

11h30 – 12h00 : fin des activités- jeux, temps libre et départ demi-jour matin

L'équipe veille à ce que les enfants soient bien allés aux sanitaires et se soient lavés les mains avant de passer à table.

12h00 : repas

Un animateur prend en charge le jeu du midi déterminant les rôles de chacun (animateurs/enfants) dans l'organisation intégrale du déroulement du repas.

Les enfants s'investissent en servant et en débarrassant les repas.

Les animateurs mangent avec les enfants afin de pouvoir favoriser l'entraide et permettre d'échanger avec les enfants sur les activités du matin ou des activités à venir.

13h15 : fin du repas, départ temps calme

Les enfants de - de 6 ans : ils quittent le réfectoire accompagnés de leurs animateurs référents car ils ont besoin pour certains de faire la sieste. L'équipe leur propose une histoire ou de la musique douce ou un conte animé. Le groupe est séparé en deux. Les enfants qui souhaitent ou qui ont besoin de faire la sieste dorment et ceux qui n'ont pas envie ou pas besoin de dormir font des activités calmes (feuilleter un livre, dessiner...).

Ce temps doit-être un moment de repos où la prise en compte des rythmes de chacun est primordiale.

Les enfants de + de 6 ans : le temps calme est obligatoire mais pas la sieste. L'équipe d'animation propose de la lecture, des jeux de sociétés, des activités manuelles, des jeux libres calmes...

Si des enfants montrent des signes évidents de fatigue, ils ont la possibilité de se reposer dans la salle appropriée à la sieste n'importe quand dans la journée si le taux d'encadrement le permet.

13h00-13h30 : accueil des enfants inscrits en demi-journée ou départ d'enfant inscrit en demi-journée matin avec repas.

Les familles sonnent à la porte et peuvent ainsi récupérer ou emmener leurs enfants suivant la formule qu'ils ont choisi d'utiliser.

14h00 : temps d'activités (même procédé que le matin)

Entre 16h00 et 16h30 : goûter (horaire modulable en fonction de l'activité et même procédé que pour les repas du midi).

Régulièrement le goûter est confectionné par les enfants sur un temps d'atelier cuisine prévu à cet effet.

16h45-18h00 : accueil des familles et départ navette

Ce temps répond au même objectif que le temps d'accueil du matin.

Ce temps est important parce qu'il permet de recueillir les impressions de la journée, d'avoir une relation privilégiée avec l'enfant et d'échanger avec les parents.

18h00 : fin de la journée

Rangement, nettoyage et fermeture du bâtiment. Préparation de la journée du lendemain si besoin.

De manière générale, il est demandé à chacun (tant adulte qu'enfant) d'adopter une attitude bienveillante et respectueuse vis-à-vis des autres ; Il s'agit ici, d'établir un climat de confiance et de solidarité où chacun peut trouver sa place.

VIII. La participation des enfants sur les temps d'activités et de vie quotidienne

Comme abordé auparavant, les enfants sont acteurs de leurs vacances, autant sur les activités que sur les temps de vie quotidienne :

- Les tâches pendant le repas
- Les activités « Fais ce qu'il te plait »
- Le choix à l'enfant de faire ou non l'activité proposée
- Les règles de vies, créées et revotées à chaque période par les enfants
- Des « permis » pour les moyens-grands et les ados pour l'utilisation de matériel spécifique en autonomie
- L'atelier des ados
- L'aménagement de l'espace
- Le choix des activités ou des sorties pour de futures vacances

L'accueil de loisirs devient non seulement un espace de jeux, d'amusement, mais également un espace de socialisation, de construction de pensées, de responsabilisation. L'enfant devient moteur, constructeurs de projets, il prend des initiatives. Il apprend à vivre en collectivité, à partager ses idées, à être autonome, il se forge sa propre façon de penser, tout en respectant celle des autres. Il participe pleinement à la vie de ses vacances.

IX. Le programme des activités proposées

Contes d'Automne :

	Lundi 23	Mardi 24	Mercredi 25	Jeudi 26	Vendredi 27
Matin	Défoule-toi ! Avec Mobil'Sport	Promenons-nous dans les bois	Citrouille transforme-toi	Ludothèque	Sortie Space Kid à Montbrison
	Stage Création de conte	Stage Création de conte	Stage Création de conte	Stage Création de conte	
	Fais ce qu'il te plaît	Fusée à eau	Fusée à eau	Tableau réfectoire	
Après-midi	Champignon en folie	Elle est tombée dans la marmite	Attrape-moi si tu peux	Poussée de champignons	
	Défoule-toi ! Avec Mobil'Sport	Volley-ball	Hockey sur gazon	Raconte-moi ton histoire	
	Sport	Fusée à eau	Fusée à eau	Tableau réfectoire	

L'objectif principal de cette semaine est d'immerger les enfants dans différents univers tout en encourageant leur créativité, leur participation active et leur apprentissage ludique.

Objectifs généraux :

1. **Favoriser l'amour de la lecture et de l'imagination** : Encourager les enfants à développer un intérêt pour la lecture et les histoires en les exposant à une variété de contes captivants.
2. **Promouvoir la créativité** : Stimuler la créativité des enfants, en les invitant à créer leurs propres personnages, histoires et illustrations.
3. **Découvrir la diversité culturelle** : Sensibiliser les enfants à la diversité des cultures à travers la découverte de contes du monde entier, favorisant ainsi la tolérance et l'ouverture d'esprit.

4. **Renforcer les compétences sociales** : Encourager la collaboration, la communication et le travail d'équipe en réalisant des activités de groupe, comme la création d'un conte collectif et la préparation d'un spectacle.
5. **Développer les compétences linguistiques** : Améliorer les compétences en langue (lecture, écriture, expression orale) grâce à des activités de narration, de dessin et de création d'histoires.
6. **Encourager la confiance en soi** : Donner aux enfants l'occasion de prendre la parole en public et de partager leurs créations, renforçant ainsi leur confiance en eux.
7. **Célébrer la diversité des talents individuels** : Mettre en avant les compétences et les talents uniques de chaque enfant, qu'il s'agisse de narration, de dessin, de photographie, de création de costumes ou d'interprétation.
8. **Favoriser le plaisir d'apprendre** : Créer un environnement ludique et amusant où les enfants apprennent de manière informelle tout en s'amusant.

Ces objectifs généraux contribueront à créer une expérience enrichissante et divertissante pour les enfants tout en renforçant leur apprentissage et leur développement personnel.

Présentation des activités :

3 à 5 ans :

Défole-toi ! avec Mobil'Sport : les participants développeront leur coordination motrice à travers divers jeux et exercices qui leur permettront également d'améliorer leur condition physique et leur santé. De plus, en jouant à des jeux et des sports de plein air, les enfants apprennent à penser, à analyser, à comprendre le concept d'espace, à saisir des notions générales, à explorer leur créativité, à pratiquer la résolution de problèmes et à parfaire leurs connaissances et leurs compétences linguistiques.

Champignon en folie : les enfants réaliseront un champignon en papier maché qui servira à la décoration du centre. Ils développeront leur motricité fine et leur sens artistique. Les activités d'arts plastiques aident l'enfant à prendre des décisions et à s'affirmer, par exemple quand il choisit une couleur plutôt qu'une autre. Il exerce aussi sa concentration, sa patience et sa persévérance, quand il utilise des ciseaux ou un pinceau. Enfin, terminer une création lui permet d'améliorer son estime de lui-même et d'être fier de lui.

- Améliore la précision de ses gestes quand il fait du découpage, colle...
- Développe son langage et son vocabulaire quand il décrit ce qu'il fait (ex. : « Je peins avec mes doigts », « Je colle une feuille pour donner une forme de champignon ») et qu'il parle de ses créations (ex. : « J'ai fabriqué un gros champignon ») ;
- Éveille ses sens quand il touche les matières et observe le monde qui l'entoure pour le reproduire.

Par le biais des activités en groupe, les tout-petits font l'apprentissage de l'empathie et de la coopération pour atteindre un objectif commun. S'ils peuvent paraître anodins, ces jeux contribuent au développement des capacités sociales, collaboratives et de cohésion des individus, qui leur seront utiles tout au long de leur vie.

Promenons-nous dans les bois : lors d'une balade dans les bois, les participants auront l'occasion pour stimuler leur sensibilité et leur curiosité envers la nature de ramasser différents éléments de la forêt pour réaliser la décoration du centre aux couleurs de l'automne. La marche en plein air, dans la forêt, est à la fois une opportunité pour les enfants de respirer l'air frais de la nature et d'être en contact avec le monde extérieur. Permettant, de ce fait, à l'enfant de faire usage de sa capacité motrice pour aller à la découverte du monde. De plus, en se promenant il fait l'expérience de nouvelles sensations visuelles, tactiles, olfactives, sonores et kinesthésiques.

Elle est tombée dans la marmite : activité artistique de découpage, de collage, puis de mise en peinture pour réaliser un petit tableau d'une sorcière tombée dans une marmite. L'enfant a la satisfaction de créer de ses propres mains et ainsi développer sa créativité favorisant sa concentration et sa mémoire. L'activité manuelle est une forme de méditation procurant de l'apaisement chez l'enfant. C'est aussi un moment de partage et de convivialité entre tous. Elle permet à l'enfant d'exprimer ses sentiments au travers d'elle et n'est pas obligé d'utiliser la parole.

Citrouille transforme-toi : dans du carton, les participants réaliseront une citrouille qu'ils peindront. Une fois finie, nous réaliserons des petits clichés rigolos.

Attrape-moi si tu peux : activité reprenant les bases d'une chasse au trésor dans le centre pour aller chercher les ingrédients pour la soupe de sorcière. La chasse au trésor permet l'apprentissage dans de nombreux domaines tel que la lecture, les mathématiques, la logique, le français, la géométrie, la motricité...

Ludothèque : Les participants développeront des compétences sociales en jouant à des jeux de société en petits groupes. Cette activité développe la capacité d'attention, la mémoire, l'esprit logique, le sens de l'observation et le langage. La manipulation de pions, de cartes et de dés permet aussi à votre enfant de développer sa motricité fine.

Poussée de champignons : nous réaliserons un dessin en relief avec du matériel de récupération (boîtes d'œufs, carton, etc.) L'enfant a la satisfaction de créer de ses propres mains et ainsi développer sa créativité favorisant sa concentration et sa mémoire. L'activité manuelle est une forme de méditation procurant de l'apaisement chez l'enfant. C'est aussi un moment de partage et de convivialité entre tous. Elle permet à l'enfant d'exprimer ses sentiments au travers d'elle et n'est pas obligé d'utiliser la parole.

6 à 9 ans :

Stage Création de conte : Les enfants seront invités à laisser libre cours à leur imagination et à créer leur propre histoire en inventant des personnages et des lieux. Les enfants amélioreront leurs compétences en expression écrite en rédigeant leur propre conte, mais aussi en dessin, en expression orale et théâtrale. Cette activité encourage la créativité, l'imagination et la capacité à s'exprimer à travers des récits. Cela permet aussi de développer chez eux, l'écoute active et la parole ainsi que la connaissance de soi et de l'autre. Les enfants réaliseront ensemble un mini-livre qu'ils pourront ramener chez eux.

Défole-toi ! avec Mobil'Sport : Les enfants développeront leur coordination motrice à travers des jeux et des exercices adaptés à leur âge. Ils apprendront l'importance de l'exercice physique pour leur santé et leur bien-être. Cette activité les aide à se surpasser à tester de nouvelles idées et à vivre l'amitié, la coopération et le travail d'équipe. La confiance en soi et l'enthousiasme créés par le pouvoir des transitions d'activité avec les enfants à l'âge adulte, les aident à devenir des acteurs du changement durable.

Volley-ball : Les enfants apprendront les règles de base du volleyball et comment jouer en équipe. Ils comprendront l'importance de la coopération et de la communication dans le sport d'équipe. Le sport peut permet à l'enfant d'améliorer sa confiance en lui et son estime de soi mais aussi à travailler par la même occasion son rapport aux autres. Il comprend que certaines règles sont faites pour être respectées et développe son goût pour l'effort à travers le sport. L'activité physique favorise le développement musculaire et l'acquisition de l'équilibre, de la coordination des gestes et de la précision.

Hockey sur gazon : Les enfants apprendront les règles du hockey sur gazon et les techniques de base du jeu. Ils développeront leur fair-play et leur esprit sportif. Leur participation à un mini-tournoi de hockey sur gazon leur permettra de développer leur motricité, leur agilité et leur esprit d'équipe. En effet, en bougeant, l'enfant maîtrise de plus en plus d'habiletés motrices et fait travailler ses muscles. Il développe ainsi sa force, sa puissance et son endurance. L'activité physique est une occasion pour l'enfant de développer ses compétences sociales et ses relations avec les autres. Bouger permettrait donc de briser l'isolement et de favoriser l'intégration sociale.

Raconte-moi ton histoire : A l'issus du stage « Création de conte », les enfants auront l'occasion de développer leur talent d'acteur et de narrateur en racontant et en jouant leur propre histoire devant les autres enfants. La lecture devant les autres va leurs permettre de développer leur concentration, leur mémoire et facilite l'acquisition du langage. Cela les aidera aussi dans la vie de tous les jours à avoir davantage confiance en eux et s'exprimer de manière claire. L'écriture et la lecture de ce conte va permettre aux enfants de reconnaître leurs émotions, de les nommer, de les comprendre et d'affronter leurs difficultés. L'enfant s'identifie aux personnages et se rend compte que ceux-ci éprouvent les mêmes sentiments que lui (la joie, la colère, la jalousie, la peur...). L'enfant se sent alors normal, il intègre le fait que ses émotions, ses fantasmes ne sont pas monstrueux. Quand le héros gagne à la fin, c'est aussi la victoire de l'enfant qui s'est identifié. Les contes contribuent à diminuer les peurs.

10 ans et +

Fais ce qu'il te plaît : Un moment où les ados devront se concerter et proposer une ou des activités qu'ils aimeraient faire. Cela permet à l'adolescent d'avoir le sentiment d'exercer un contrôle sur son environnement favorisant ses performances, sa mémorisation et son épanouissement. Avoir le choix accroît le sentiment de bien-être, à court et à long terme. Cela permet aussi d'identifier et d'affirmer ses envies auprès des autres enfants, d'être à l'écoute des envies des autres et d'apprendre à faire des concessions.

Stage Fusée à eau : Un stage de fusée à eau est une expérience passionnante pour les jeunes, les aidant à développer leurs compétences scientifiques et technologiques tout en s'amusant. Les participants auront l'opportunité de concevoir, de construire et de personnaliser leurs propres fusées à eau à partir de matériaux simples et sûrs. En isolant les différents paramètres d'une fusée, les jeunes observeront les principes de propulsion, de trajectoire et de retombée. Après chaque lancement, les données seront analysées

et les participants pourront apporter des améliorations à leurs fusées en fonction des observations. D'une manière plus générale, ce type de projet permet d'aborder la démarche scientifique et de susciter l'intérêt des jeunes pour comprendre leur environnement et également développer leur esprit critique.

Création d'un tableau acoustique pour le réfectoire : A l'aide de chute de bois et d'outillage spécifique (tel que visseuse, perceuse, scie à coupe d'onglet, ponceuse, etc.), les jeunes vont réaliser plusieurs tableaux pour habiller le réfectoire. La particularité de ces tableaux est qu'ils limiteront la réverbération du son et contribueront au confort acoustique de la pièce, ce qui favorisera le confort de tous au moment des repas.

Les jeunes apprendront les bases de l'acoustique et comment le son se propage. Ils développeront leurs compétences artistiques en créant des éléments visuels pour le tableau acoustique.

Sorcellerie et Magie en pays de l'Ance

	Lundi 30	Mardi 31	Mercredi 1er	Jeudi 2	Vendredi 3
Matin	Drôles de grenouilles	Le grand voyage de la sorcière	Férialé	Abracadabra dépensez-vous	Sorcière mobile
	The Mask	Origami Witch ou Tisse ton prénom		Tisse ton prénom ou Pixel Art	Tisse ton prénom ou Lego Party
	Tableau réfectoire	Among us (8 ans et +)		Futsal (8 ans et +)	Football Freestyle avec Samuel Gallo (8 ans et +)
Après-midi	Contes et mystères	Halloween Party : chasse au bonbon		Les artistes de l'automne	La chasse des petits sorciers
	Brico Déco d'Halloween			Fais ce qu'il te plaît	Globe-trotter sorcière
	Tableau réfectoire			Futsal (8 ans et +)	Football Freestyle avec Samuel Gallo (8 ans et +)

- Encourager l'imagination et la créativité des enfants.
- Promouvoir la lecture, l'écriture et l'expression artistique.
- Sensibiliser les enfants aux cultures et aux traditions liées à la sorcellerie et à la magie.
- Renforcer la confiance en soi des enfants.
- Favoriser la coopération et le travail d'équipe.
- Éveiller la curiosité scientifique.
- Célébrer la diversité des talents individuels.
- Donner le goût aux activités sportives.

Objectifs généraux :

1. **Favoriser l'imagination et la créativité :** encourager les enfants à développer leur imagination en explorant le monde de la sorcellerie et de la magie à travers des activités ludiques et créatives.
2. **Découvrir les cultures et les traditions :** sensibiliser les enfants aux différentes cultures et traditions liées à la sorcellerie et à la magie à travers des contes et des légendes du monde entier.
3. **Renforcer la confiance en soi :** donner aux enfants l'opportunité de se sentir spéciaux en tant que "magiciens", "sorciers" ou "monstres d'Halloween" et de développer leur confiance en eux en réalisant des créations artistiques.
4. **Encourager la coopération et le travail d'équipe :** proposer des activités de groupe où les enfants doivent collaborer.
5. **Stimuler l'intérêt pour les sciences :** promouvoir la démarche scientifique et technique dans une pédagogie de projet sur le thème des fusées à eau ou sur la réalisation de tableau acoustique.
6. **Favoriser le respect des règles et des consignes de sécurité :** apprendre aux enfants l'importance de suivre les règles et les consignes de sécurité, notamment dans le contexte de la manipulation d'outils spécifiques.
7. **Éveiller la curiosité et l'émerveillement :** encourager les enfants à poser des questions, à explorer le mystère et à s'émerveiller devant le monde qui les entoure, tout en apprenant à distinguer la réalité de la fiction.
8. **Créer des souvenirs et des expériences mémorables :** offrir aux enfants la possibilité de participer à des activités spéciales et mémorables.
9. **Célébrer la diversité des talents individuels :** mettre en avant les compétences et les talents uniques de chaque enfant, qu'il s'agisse de la narration, de la créativité artistique ou de la résolution d'énigmes.

Ces objectifs généraux visent à créer une semaine pédagogique enrichissante et amusante pour les enfants, où ils peuvent explorer le monde de la sorcellerie et de la magie tout en développant leurs compétences et leur curiosité. Les activités sont adaptées en fonction des différents groupes d'âge pour garantir une expérience éducative adaptée à chacun.

Présentation des activités :

3 à 5 ans:

Drôle de grenouilles : Activité manuelle où les enfants devront assembler les parties du corps de la grenouille. Cette activité développera leur motricité fine.

Contes et mystères : les enfants écouteront des contes et des histoires mystérieuses. Ils pourront exprimer leurs pensées et leurs impressions sur les éléments mystérieux des histoires. L'enfant s'identifie aux personnages et se rend compte que ceux-ci éprouvent les mêmes sentiments que lui (la joie, la colère, la jalousie, la peur...). L'enfant se sent alors normal, il intègre le fait que ses émotions, ses fantasmes ne sont pas monstrueux. Quand le héros gagne à la fin, c'est aussi la victoire de l'enfant qui s'est identifié. Les contes contribuent à diminuer les peurs

Le grand voyage de la sorcière : Les enfants participeront à un grand jeu type « cherche et trouve ». Chaque pièce de la maison de l'enfance représentera un pays, et comportera une énigme à résoudre pour découvrir des objets mystérieux.

Halloween Party : Les enfants renforceront leur créativité en concevant des décorations et des costumes « effrayants ». Ils iront à la rencontre des habitants des localités voisines pour récolter le plus possible de bonbons et de sucrerie. Mais ce qu'Halloween apporte aux enfants, c'est bien plus que des friandises ! Plusieurs éléments de cette fête peuvent avoir des effets positifs sur le développement psychologique des petits. « Il y a peu de fêtes qui permettent aux enfants de sortir dans la rue et, surtout, d'être les héros de la fête. Cette fête permet que l'enfant s'approprie la rue, entre en contact avec les autres, apprivoise le thème de la mort, change d'identité par le costume et le jeu. C'est le ludisme, le plaisir du déguisement, et qu'il n'y a pas de confusion entre l'imaginaire et la réalité.

Abracadabra dépensez-vous ! : Cette activité permettra aux enfants de se défouler et de libérer leur énergie en participant à des jeux et des activités physiques. Ils pourront participer à des courses, des jeux de ballon, des sauts ou des relais pour bouger et s'amuser ensemble. Les enfants qui s'adonnent à une activité physique régulière développent leur corps, acquièrent de nouvelles compétences, apprennent à vivre avec d'autres personnes et ont plus confiance en eux. Le sport doit avant tout rester une source de plaisir et de bien-être chez les plus jeunes.

Les artistes de l'automne : Les enfants participeront à une activité artistique inspirée par la saison d'automne, la création d'un tableau aux couleurs automnales. L'apport des activités manuelles vont bien au-delà : à travers leurs créations, les enfants développent de nombreuses capacités :

- La créativité et capacité à faire des choix esthétiques ;
- La motricité fine et coordination oculo-manuelle : proposez aux enfants différents outils (pinceaux, ciseaux, colle) pour qu'ils puissent les manipuler à leur guise et ainsi exercer leur habileté. Comme c'est "en forgeant qu'on devient forgeron", les activités de découpage, collage ou de pâte à modeler les aideront à améliorer la précision de leurs gestes ;
- La capacité de mémorisation et de compréhension : les activités créatives réalisées dans un but pédagogique comme dessiner une fleur ou modeler un hérisson se révèlent un point d'appui pour intégrer de nouvelles notions ;
- L'expérimentation, notamment à travers des découvertes sensorielles : gouaches au doigt, sables et pâtes à modeler, argiles, pâte à sel, papiers sont autant de matières qui éveillent les sens des enfants ;
- La concentration, patience et persévérance, améliorant l'estime de soi ;
- Le langage et le vocabulaire quand ils décrivent leur œuvre.

Sorcière mobile : Les enfants créeront leur propre sorcière mobile en utilisant des matériaux simples. Ils développeront leur motricité fine en découpant, en collant et en assemblant les éléments de leur mobile à l'aide d'attaches parisiennes.

La chasse des petits sorciers : Les enfants participeront à une chasse au trésor avec des énigmes et des défis adaptés à leur âge. Les enfants travailleront en équipe pour résoudre les énigmes et trouver les "trésors" cachés.

Ces objectifs opérationnels spécifiques sont conçus pour répondre aux besoins des enfants de 3 à 5 ans tout en favorisant leur développement physique, cognitif, social et artistique dans le cadre d'activités adaptées à leur niveau de développement.

6 à 9 ans

The Mask : Les enfants réaliseront un masque d'Halloween à l'aide de bandes de plâtre. Ils seront aidés d'un « gabarit » de visage. Ils pourront ensuite peindre le masque pour en faire un masque d'horreur.

Brico Déco : Les enfants développeront leur créativité artistique en créant des objets de décoration sur le thème d'halloween. Les enfants amélioreront leurs compétences en artisanat, telles que la peinture, la découpe et l'assemblage.

Tisse ton prénom : Ce stage permettra aux enfants de découvrir l'art du tissage en créant leur propre bracelet sur un métier à tisser. Le premier jour ils fabriqueront leur métier à tisser, et les 2 jours suivants ils apprendront les techniques pour écrire leur prénom en tissage de perles sur un bracelet. (maximum 6 enfants)

Origami Witch : Les enfants développeront leur concentration et leur patience en pratiquant l'art de l'origami pour recréer une sorcière. Les enfants amélioreront leur motricité fine en pliant le papier pour réaliser des formes complexes.

Pixel Art : Les enfants pourront explorer le monde du pixel art en créant des images en utilisant des carrés colorés. Ils pourront reproduire des modèles existants ou laisser libre cours à leur imagination pour créer leurs propres créations pixelisées. C'est une activité qui développe la patience, la concentration et les compétences artistiques.

Fais ce qu'il te plaît : Les enfants auront la possibilité de choisir parmi une variété d'activités récréatives en fonction de leurs intérêts personnels. Ils développeront leur autonomie en prenant des décisions concernant les activités auxquelles ils souhaitent participer. Les enfants exploreront de nouveaux passe-temps et talents, renforçant ainsi leur confiance en eux.

Lego Party : Les enfants renforceront leurs compétences en résolution de problèmes en construisant des modèles Lego. Ils développeront leur créativité en utilisant les briques Lego et des kaplas pour créer des modèles dans un temps imparti. Les enfants participeront à des jeux et à des défis Lego en groupe pour favoriser la collaboration.

Globe-trotter sorcière : Les enfants découvriront différentes cultures et traditions liées à la sorcellerie et à la magie à travers le monde. Les enfants apprendront la géographie en situant sur une carte les pays et les régions où existent des croyances en la sorcellerie.

10 ans et +

Tableau réfectoire : A l'aide de chute de bois et d'outillage spécifique (tel que visseuse, perceuse, scie à coupe d'onglet, ponceuse, etc.), les jeunes vont réaliser plusieurs tableaux pour habiller le réfectoire. La particularité de ces tableaux est qu'ils limiteront la

réverbération du son et contribueront au confort acoustique de la pièce, ce qui favorisera le confort de tous au moment des repas.

Les jeunes apprendront les bases de l'acoustique et comment le son se propage. Ils développeront leurs compétences artistiques en créant des éléments visuels pour le tableau acoustique.

Les enfants amélioreront leur compréhension de la collaboration en travaillant ensemble pour se répartir les tâches à effectuer pour la réalisation du tableau acoustique.

Among Us : Among Us est un jeu vidéo qui met en scène une équipe d'astronautes qui travaillent ensemble pour accomplir des tâches à bord d'un vaisseau spatial. Mais il y a des imposteurs parmi les membres de l'équipe qui cherchent à saboter les efforts des autres et à éliminer les membres un par un. Les joueurs doivent se méfier des imposteurs et travailler en équipe pour identifier et éliminer les suspects.

Futsal : Les jeunes apprendront les règles de base du football en salle (aussi appelé futsal) et développeront leurs compétences en dribble, en tir et en défense. Ils amélioreront leur coordination motrice en jouant à un sport d'équipe rapide et comprendront l'importance du fair-play et de la coopération dans le sport.

Football Freestyle avec Samuel Gallo : Les enfants pourront apprendre des techniques de jonglage et des figures acrobatiques avec un ballon de football, encadrés par un professionnel du football freestyle. Cette activité permettra de développer leur habileté et leur motricité tout en s'amusant.

X. Les modalités d'évaluation

Une évaluation collective (équipe d'animation) est faite en fin de chaque séjour. Les principaux critères d'évaluation sont :

- Le respect du document pédagogique,
- Le dynamisme et la motivation,
- L'investissement dans l'équipe, notamment lors des réunions de préparation,
- La richesse des activités,
- Le sens des responsabilités,
- L'écoute et l'aptitude à la remise en question
- Le retour des enfants et plus largement de leur famille sur le ressenti de leurs vacances au centre