

PROJET PEDAGOGIQUE EXTRASCOLAIRE FEVRIER 2024

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	24

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 hivernale, nous aurons comme animatrices, animateurs : Séverine BREUIL (non diplômée), Jade RIVAT (Stagiaire BAFA), Malaury LESSAGE (BAFA), Manon FAVERJON (BAFA, PSC1), Arnaud JULIEN (DUT Animation, BAFD, PSC1, SST) et Dayana BESSON (BAFD, 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, SST). 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. Elle assure également l'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,
- 3 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 17h30
- Viverols : départ 9h10 et retour à 17h50
- Sauvessanges : départ 9h00 et retour 18h00

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 plaît »
- 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

	19-févr	20-févr	21-févr	22-févr	23-févr
Matin	Peinture végétale Aurore et Florence	Ciné-goûter: Jardins enchantés	Mobile Nuage	Arc-en-ciel avec les mains	Balade
	Balle anti-stress	Tableau 3D	Cuisine	Sport en salle	Sortie Patinoire à Saint-Etienne (6 à 16 ans)
	#l'homme en noir	#volley	#Créationcluedo	#sport	
Après-midi	Nuage Arc-en-ciel	Nuage Arc-en-ciel	Parcours motricité	Avion de glace	Maison « Là-haut »
	Dodge ball	Tableau 3D	En musique !	Sport en salle	Sortie Patinoire à Saint-Etienne (6 à 16 ans)
	#ludothèque	#loup garou	#Créationcluedo	#sport	

Chaque activité vise à offrir aux enfants une expérience éducative, divertissante et stimulante, en mettant l'accent sur des aspects tels que la créativité, la coordination, l'expression artistique, la motricité, et la sociabilisation des enfants à travers des activités ludiques et éducatives pendant les vacances.

Approche pédagogique :

- Encourager l'exploration libre et la prise d'initiative.
- Adapter les activités en fonction des intérêts et des besoins des enfants.
- Favoriser la coopération et le partage d'idées lors des activités de groupe.
- Assurer la sécurité et le bien-être des enfants tout au long des activités.

Programme des 3-5 ans

Peinture végétale : l'activité de peinture végétale invite les enfants à réaliser différentes peintures végétales à base de végétaux et d'eau, pour ensuite peindre des dessins à l'aide de différents ustensiles : éponges, pailles, fourchettes, pinceaux, cotons, bouchons de liège...prestation faite par 2 agents du services déchets. (Échanges interservices)

Nuage Arc-en-ciel : Les enfants auront l'opportunité de créer un nuage arc-en-ciel, une activité artistique qui combine la création d'une structure nuageuse avec l'ajout de couleurs vives. Cette activité stimule la créativité, l'expression artistique et offre une expérience visuelle colorée.

Ciné-goûter : L'activité de ciné-goûter combine la projection d'un film adapté à l'âge des participants avec une dégustation de collations. C'est un moment convivial où les enfants peuvent profiter d'un film, se détendre et partager des collations avec leurs camarades. « Les jardins enchantés » est un ensemble de 6 courts-métrages sur le thème des jardins et de leurs habitants. (collaboration avec le ciné Parc Livradois forez).

Mobile Nuage : Les enfants auront l'occasion de créer un mobile nuage, une œuvre d'art suspendue. Ils pourront utiliser différentes matières, formes et couleurs pour construire un mobile artistique qui évoque l'image d'un nuage, favorisant ainsi la créativité et la coordination motrice.

Parcours motricité : L'activité de parcours de motricité offre aux enfants une série d'exercices physiques et ludiques visant à développer leurs compétences motrices. Cela peut inclure la traversée d'obstacles, le saut, l'équilibre, et d'autres activités qui favorisent la coordination et la motricité.

Arc-en-ciel : Les enfants participeront à une activité axée sur la création d'un arc-en-ciel. Cela peut impliquer l'utilisation de différentes matières ou techniques artistiques pour représenter les couleurs vibrantes de l'arc-en-ciel, stimulant ainsi l'imagination et la créativité.

Avion de glace : Les enfants auront la chance de créer des avions de glace à partir de matériaux recyclés (bâton de glace). Cette activité allie créativité artistique et recyclage tout en permettant aux enfants de construire leurs propres avions imaginaires, favorisant ainsi l'inventivité.

Balade : L'activité de balade invite les enfants à une exploration en plein air, généralement dans un environnement naturel. C'est une opportunité pour les enfants de découvrir la nature, de s'exercer physiquement et d'observer les changements saisonniers.

Maison « Là-haut » : Les enfants auront l'occasion de réaliser une maison inspirée du film "Là-haut" à l'aide de peinture et de disque en coton.

Programme des 6-9 ans

Balle anti-stress : L'activité de fabrication de balles anti-stress propose aux enfants de créer leurs propres balles anti-stress en utilisant des matériaux souples et malléables tel que le riz, la farine ou la semoule. C'est une activité apaisante qui encourage la créativité tout en offrant un objet sensoriel pour gérer le stress.

Dodge ball : Le Dodge ball est un jeu d'équipe dynamique où les participants tentent d'éliminer leurs adversaires en les touchant avec des balles en mousse tout en évitant d'être touchés. C'est une activité physique qui favorise la coordination, la réactivité et le travail d'équipe.

Tableau 3D : L'activité de création de tableau 3D invite les enfants à concevoir un tableau artistique à trois dimensions. A l'aide de cube de bois que les enfants peindront de différentes couleurs, ils réaliseront tous ensemble un tableau qui sera affiché au centre.

Cuisine : L'activité cuisine propose aux enfants de participer à la préparation de recettes simples. Ils auront l'occasion de découvrir les bases de la cuisine, de mesurer des ingrédients et de créer des plats délicieux, favorisant ainsi le développement de compétences pratiques et culinaires.

En musique ! : L'activité "En musique !" combine la création artistique avec l'écoute de musique. Les enfants peuvent exprimer leur créativité tout en écoutant de la musique, ce qui ajoute une dimension sensorielle à l'expérience artistique.

Sport en salle : L'activité de sport en salle comprend des exercices physiques adaptés à l'environnement intérieur. Cela peut inclure des jeux sportifs, des exercices de renforcement musculaire et des activités ludiques visant à promouvoir un mode de vie actif.

Programme des 10-16 ans

L'homme en noir : Développer l'esprit d'équipe, la stratégie et contribuer au développement des jeunes par le biais de ce grand jeu. Le but étant d'obtenir le maximum d'alignements de quatre croix de la même couleur pour pouvoir voyager le plus loin possible.

Ludothèque : Cette activité par la diversité, le nombre de jeux et de jouets proposés favorise la pratique du jeu libre, spontanée. En effet, les jeux ont leurs importances tant sur le plan éducatif que social et culturel. C'est par ce projet de « jeu libre », en consacrant un temps et un espace spécifique à l'activité ludique, qu'elle permet notamment aux enfants de vérifier et de confronter leurs acquis en toute sécurité, en étant ainsi acteur de leur développement.

Volley : Le volley-ball est un sport collectif où deux équipes s'affrontent en envoyant un ballon par-dessus un filet. Les enfants participent à des sessions de volley adaptées à leur niveau, développant ainsi des compétences sportives telles que la coordination, l'agilité et le travail d'équipe.

Loup Garou : Le jeu du Loup-Garou est un jeu de société ou de groupe qui implique des rôles cachés, de l'observation et de la déduction. Certains participants sont des loups-garous, d'autres sont des villageois. Les enfants doivent découvrir qui sont les loups-garous tout en protégeant leur village. C'est une activité qui encourage la communication notamment en argumentant, en expliquant et en persuadant. C'est un jeu de stratégie où le rôle théâtral est au beau fixe.

Création Cluedo : L'activité "Création Cluedo" invite les jeunes à concevoir leur propre version du jeu de société Cluedo. Ils doivent créer un scénario, des personnages, des indices et des règles pour le jeu. Cette activité stimule la créativité, la pensée logique et la collaboration. Ce jeu pourra dès qu'il sera fini être utilisé sur de futures vacances pour le groupe des 6-10 ans.

Étape 1 : "Décider du thème"

Les thèmes sont nombreux. Les jeunes devront se poser la question "Quel thème serait nouveau ? du jamais fait/vu !".

Étape 2 : "Décider du contexte et de la vraie histoire"

La première chose que les adolescents devront déterminer c'est le contexte, l'histoire réelle et ses personnages. Qui sont les personnages ? Que s'est-il réellement passé ? Qui est coupable ? Pour quel mobile ?

Étape 3 : "Décider des bruits de couloirs"

Dans un cluedo plusieurs histoires, coupables possibles, mobiles ... s'entremêlent ! Il faut les prévoir à l'avance ! Qui accuse qui et pourquoi ? Qui défend qui et pourquoi ? Les enfants devront réaliser un schéma des relations entre les personnages !

Étape 4 : "Réaliser une fiche pour chaque personnage, lieux et objets "

Les adolescents vont réaliser une fiche sur chaque personnage, définir des lieux et objet avec une photo et/ou dessin de ceux-ci.

Sport : L'activité sportive comprend des exercices physiques variés adaptés à l'environnement du centre de loisirs. Cela peut inclure des jeux sportifs, des activités de renforcement musculaire, des jeux d'équipe et des exercices favorisant la coordination, la motricité et la condition physique.

Sortie pour les 6-16 ans :

Patinoire à Saint-Etienne : L'activité patinoire offre aux enfants une expérience de glisse sur une surface de glace. C'est une activité à la fois récréative et sportive qui permet aux enfants de développer leur équilibre, leur coordination et leur agilité tout en s'amusant. Cette activité participe aux renforcements de la masse musculaire en faisant travailler tous les muscles du corps. L'activité patinoire améliore la force physique, la motricité, l'équilibre physique, et la coordination des mouvements.

	26-févr	27-févr	28-févr	29-févr	01-mars
Matin	Manchot mosaïque	Puzzle rigolo	Les p'tits chefs cuisto!	Vitrail craft	C'est trop chouette!
	Bracelet Egyptien	En cuisine	Aurores boréales	Moulin à vent	Question pour un champion
	Balade sur les hauts de chaume	#manga	#manga	#hockey	#balleallemande
Après-midi	Attention si je t'attrape	Jeux d'expressions	Défole-toi!	Le voyage d'Hector	Découvre les animaux du monde
	Tableau savane	Suspension arlequin	Création manchot	Décoration de sabots	Carte du monde
	Balade sur les hauts de chaume	#manga	#manga	#among us	#faiscekilteplait

Ce projet vise à offrir une semaine équilibrée mêlant jeux interactifs, activités sportives, créatives et ludiques, tout en mettant l'accent sur la coopération, la socialisation et le plaisir.

Chacune de ces activités vise à offrir une expérience éducative, créative et divertissante, en mettant l'accent sur des aspects tels que l'expression artistique, la découverte culturelle, le jeu et l'apprentissage.

Programme des 3-5 ans

Manchot mosaïque : L'activité "Manchot mosaïque" propose aux enfants de créer un manchot en utilisant la technique de la mosaïque. Ils peuvent assembler des morceaux de papier coloré, de carton ou d'autres matériaux pour former un manchot artistique. Cette activité encourage la créativité, la précision et l'utilisation de différentes textures.

Attention si je t'attrape : "Attention si je t'attrape" est un jeu basé sur le jeu du loup où les enfants doivent éviter d'être attrapés par un joueur désigné. C'est une activité physique qui développe la coordination, la vitesse et la stratégie tout en favorisant l'amusement et l'interaction sociale.

Puzzle rigolo : L'activité "Puzzle rigolo" propose aux enfants de créer un puzzle amusant et adapté à leur âge. Ces puzzles peuvent inclure des formes originales, des couleurs vives ou des pièces interactives. C'est une activité qui stimule la pensée logique, la coordination œil-main et la résolution de problèmes.

Jeux d'expressions : Jeux autour de la musique, reconnaître des sons d'animaux et les imiter, Jacques a dit, etc. Cela favorise la conscience émotionnelle, la communication non verbale et l'expression créative.

Les p'tits chefs cuisto ! : Atelier de cuisine adapté à l'âge des enfants. Ils auront l'occasion de préparer des recettes simples, d'apprendre des techniques culinaires de base et de découvrir le plaisir de cuisiner. Cette activité favorise également le travail d'équipe et l'autonomie.

Déroule-toi ! : activité où les enfants ont l'opportunité de se dépenser physiquement. Cela peut inclure des jeux actifs, des exercices de fitness adaptés à leur âge, ou des activités de danse. L'objectif est de favoriser la libération d'énergie, la santé physique et le plaisir de bouger.

Vitrail craft : "Vitrail craft" implique la création de vitraux en utilisant divers matériaux. Les enfants peuvent découper des formes, les colorer, puis les assembler pour créer des œuvres artistiques semblables à des vitraux. Cette activité développe la créativité artistique et l'appréciation de la lumière et des couleurs.

Le voyage d'Hector : "Le voyage d'Hector" pourrait être une activité narrative où les enfants créent une histoire sur le voyage d'un personnage imaginaire nommé Hector. Ils peuvent dessiner, écrire ou utiliser d'autres médias pour raconter les aventures d'Hector, encourageant ainsi la narration et l'imagination.

C'est trop chouette ! : Activité manuelle de découpage et décoration d'une chouette sur laquelle sera collé le visage de l'enfant. Cette activité développe la créativité artistique.

Découvre les animaux du monde : jeu de memory sur les animaux qui met à l'épreuve la mémoire des participants. Il est idéal pour les enfants car il combine à la fois le plaisir et le défi cognitif.

Programme des 6-9 ans

Bracelet Égyptien : L'activité "Bracelet Égyptien" invite les enfants à créer des bracelets inspirés de l'Égypte ancienne. C'est une activité qui encourage la créativité artistique et peut offrir une occasion d'apprendre sur l'histoire et la culture égyptiennes.

Tableau Savane : Activité artistique qui propose aux enfants de créer un tableau représentant la savane africaine. Ils découperont des animaux qu'ils colleront sur un fond qu'ils auront réalisé à l'aide de craie grasse. Cette activité encourage la créativité, l'apprentissage sur les habitats naturels et l'appréciation artistique.

En Cuisine : "En Cuisine" est une activité où les enfants participent à un atelier de cuisine. Ils auront l'occasion de préparer des plats en suivant des recettes simples. Cette activité favorise le développement de compétences culinaires, la découverte de nouvelles saveurs et le plaisir de cuisiner.

Suspension Arlequin : "Suspension Arlequin" propose aux enfants de créer une suspension artistique avec un motif d'arlequin. Ils peuvent utiliser des matériaux colorés et variés pour assembler une décoration suspendue unique. Cette activité stimule la créativité et l'appréciation esthétique.

Aurores Boréales : L'activité "Aurores Boréales" propose aux enfants de créer des représentations artistiques des aurores boréales. Ils peuvent utiliser différentes techniques artistiques pour capturer les couleurs et la magie de ce phénomène naturel. Cette activité favorise la créativité et l'apprentissage sur les phénomènes atmosphériques.

Création Manchot : "Création Manchot" invite les enfants à créer leur propre version artistique d'un manchot. Ils peuvent utiliser divers matériaux, des formes et des couleurs pour donner vie à leur création. C'est une activité qui stimule la créativité et l'appréciation de la faune.

Moulin à Vent : "Moulin à Vent" propose aux enfants de construire leur propre moulin à vent coloré. Ils peuvent utiliser du papier, des crayons, et des attaches pour créer une décoration en mouvement. Cette activité encourage la créativité et l'apprentissage sur l'énergie éolienne.

Décoration de Sabots : "Décoration de Sabots" invite les enfants à décorer des sabots en bois avec de la peinture, des paillettes ou d'autres matériaux artistiques. C'est une activité qui encourage la créativité artistique et peut offrir une occasion d'apprendre sur les traditions de décoration folklorique.

Question pour un Champion : "Question pour un Champion" est un jeu de quizz basé sur le célèbre jeu télévisé. Les enfants peuvent participer à une compétition amicale pour répondre à des questions de culture générale. Cette activité stimule la réflexion rapide, la connaissance générale et le plaisir de l'apprentissage.

Carte du Monde : "Carte du Monde" propose aux enfants de créer leur propre carte du monde artistique. Ils peuvent utiliser des matériaux variés pour représenter les continents, les océans et les éléments culturels spécifiques à chaque région. Cette activité encourage la créativité et l'apprentissage géographique.

Programme des 10-16 ans

Balade sur les Hauts de Chaume : Activité d'excursion en plein air dans un site classé Natura 2000. Les jeunes auront l'opportunité de marcher, d'explorer la nature environnante et d'apprécier les panoramas. Cette activité encourage la découverte de l'environnement naturel, la marche en plein air, et le développement d'une connexion avec la nature. Elle permet aux enfants de découvrir leur propre territoire sous différents points de vue, renforçant ainsi leur lien d'appartenance. Elles permettent aux enfants d'apprendre à marcher dans la nature, de gérer leur propre fatigue et d'affiner l'utilisation des 5 sens tout en leur donnant le goût à la marche.

Manga : L'activité "Manga" invite les enfants à découvrir l'univers du manga japonais. Ils pourront échanger sur leurs mangas préférés, participer à des ateliers de dessin de manga, apprendre à créer des personnages stylisés et explorer les aspects créatifs de cette forme artistique japonaise unique. Cette activité stimule la créativité, l'expression artistique et l'intérêt culturel.

Hockey : L'activité "Hockey" implique la pratique du hockey sur gazon, mais joué en intérieur. Les enfants apprendront les règles de base, les techniques de manipulation de la crosse, et participeront à des matchs amicaux. Cette activité favorise le développement des compétences sportives, la coopération et le travail d'équipe.

Among Us : "Among Us" est un jeu de société où les participants jouent le rôle de membres d'équipage dans un vaisseau spatial. Certains joueurs sont des imposteurs qui cherchent à saboter la mission. Les enfants doivent collaborer pour identifier les imposteurs tout en maintenant la sécurité du vaisseau. Cette activité encourage la communication, la logique et la stratégie.

Balle Allemande : activité de jeu de balle par équipe dont le but est d'esquiver, de tirer, de feinter, de passer, de s'organiser dans l'espace par rapport à la position du ballon et réagir vite. Il n'y a pas de perdant. C'est un jeu coopératif.

Fais Ce Qui Te Plait : L'activité correspondante pourrait être une session de jeux libres où les jeunes peuvent choisir parmi une variété d'activités, jeux ou ateliers en fonction de leurs préférences individuelles. Cela encourage l'autonomie, la prise de décision et la participation active.

Chacune de ces activités vise à offrir une expérience éducative, sociale et divertissante, en mettant l'accent sur des aspects tels que le plein air, la créativité, le sport, la stratégie, la culture et le libre choix.

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