

Disney · PIXAR

# MONSTRES & Cie

Projet Pédagogique

**SESSION :**  
22 avril au 03 mai 2024

**DIRECTRICE**  
**BOURBIER CÉLINE**



## SOMMAIRE :

1. Ternois com	3
2. L'accueil collectif pour mineurs d'Auxi-le-château	3
A. La structure	3
B. Le public accueilli	3
C. Projet éducatif	3
D. Objectif pédagogique	3
3. La composition de l'équipe	5
A. Les fonctions et rôles de chacun	5
B. L'évaluation de l'équipe	8
C. L'animation au sein de l'ACM	8
D. Les règles	10
E. Réunion	10
F. Répartition	10
G. Repos, Pause	10
4. La vie quotidienne	11
A. Une journée type en accueil collectif pour mineur	11
5. La communication avec les différents partenaires	11
A. Avec l'équipe	11
B. Avec les parents	11
C. Avec le service jeunesse	12
4. Le handicap	12
5. La laïcité	12
6. CPS = Compétences psychosociales et les cycles séances	12
7. Le thème et la trame	12
8. Le budget	12
Annexes	12

## 1. Ternois com

La Communauté de Communes du Ternois est un établissement public de coopération intercommunale qui dispose de son propre budget, d'une fiscalité et d'une liberté d'administration. Ternois Com est composé de 103 communes, qui comptent un peu plus de 380 000 habitants. Depuis le 1er janvier 2017, Ternois Com est née de la fusion de quatre établissements publics de coopération intercommunale (EPCI) qui existait auparavant, par un projet de territoire. Ternois com englobe.

Ternois Com a pour mission, grâce au service jeunesse, de développer les loisirs, les services et la culture auprès des jeunes du territoire tout en proposant aux jeunes du repos, de la détente, des activités sportives et la découverte d'autres horizons. De vivre, de s'exprimer, de prendre son destin en main, de participer et de s'insérer différemment dans une société en pleine mutation. Ainsi, Ternois Com a élaboré un projet éducatif qui permettra de répondre à tout cela.

Le service jeunesse a pour responsabilité plusieurs accueils collectifs pour mineurs comme celui de Saint-Pol-sur-Ternoise, Saint-Michel-sur-Ternoise, Pernes-en-Artois, Auxi-le-château, Frévent, Bonnières, Conchy sur Canche, Nuncq Hautecôte et Valhuon.

Le responsable du service jeunesse est M.Scelters et le/la coordinatrice des petites vacances de la période du printemps. L'Accueil extra-scolaire se déroulera du 22 avril au 03 mai 2024, dans la commune d'Auxi-le-château sur la base de 2 semaines, 9 jours et 1 jours férié le Mercredi 1er mai.



## 2. L'accueil collectif pour mineurs d'Auxi-le-château

### A. La structure

L'accueil collectif pour mineurs s'effectuera dans les locaux d'Auxi-le-château au 36 rue Roger Salengro à l'école maternelle et primaire. Dans l'école nous pouvons y trouver.

### B. Le public accueilli

Le public concerné par cet accueil est composé de jeunes âgées de 3 à 11 ans. Nous avons l'honneur d'accueillir 36 enfants vivant sur différentes communes. Parmi les jeunes, certains sont placés en famille d'accueil ou alors en foyer. Pour cela, la direction communiquera les informations à l'équipe pédagogique. L'équipe pédagogique prendra en compte l'information afin d'intégrer chaque enfant dans son groupe tout en tenant compte de sa situation familiale ou de son handicap. Cela permettra aux animateurs de mieux comprendre chaque enfant et ainsi de les aider à s'épanouir tout au long de la session.

### C. Projet éducatif

### D. Objectif pédagogique

## **Projet éducatif** : Communauté de Communes du Ternois

Après une période scolaire bien remplie et souvent fatigante, les jeunes souhaitent le repos, la détente, l'activité sportive, la découverte d'autres horizons. Ils ont envie de vivre, de s'exprimer, de prendre leur destin en main, de participer, de s'insérer différemment dans une société en pleine mutation.

*Nos objectifs éducatifs, complémentaires de ceux de l'école et de la famille, seront mis en œuvre dans un souci de laïcité et de démocratie.*

### **Favoriser l'épanouissement de l'enfant et son intégration dans la société**

- Faire en sorte que les jeunes acceptent de manière naturelle que le bonheur impose ça et là des contraintes inhérentes à la vie en collectivité
- Respecter le rythme et les besoins de chaque enfant
- Donner accès au jeu, aux activités de loisirs, éveil sur le monde qui l'entoure
- Donner accès aux pratiques culturelles et artistiques, aux activités physiques et sportives
- Donner accès aux nouvelles technologies, aux activités scientifiques et techniques manuelles
- Favoriser l'expression des enfants et les aider dans leur choix pour qu'ils deviennent capables de s'investir réellement et en profondeur dans les activités qui conviennent le mieux à sa personnalité
- Lui permettre qu'en faisant, il affirme sa personnalité, son esprit d'initiative, son esprit critique, ses capacités créatives, sa responsabilité.

### **Apporter aide et soutien aux parents et plus généralement aux familles**

- Faciliter la conciliation de la vie professionnelle et familiale des parents
- Choisir une localisation géographique judicieuse selon les activités proposées
- Appliquer une politique tarifaire permettant l'accessibilité aux enfants des familles aux revenus modestes
- Créer de la convivialité dans tous les lieux où les enfants sont accueillis
- Favoriser la diffusion de l'information concernant les services susceptibles d'apporter aide et soutien aux familles

### **Soutenir la promotion de loisirs de qualité sur le territoire de TERNOISCOM**

- Promouvoir un encadrement de qualité par des adultes bénévoles ou professionnels qualifiés.
- Repérer et inciter les jeunes à se former dans le domaine de l'animation
- Engager une véritable politique de formation diplômante

Créer de la convivialité dans tous les lieux où les enfants sont accueillis	Permettre l'ouverture d'esprit de tous Mettre en place un respect et un bien-être de chacun	S'écouter Prendre en compte ces idées S'adapter à ces besoins Mettre en place des règles de vie
Lui permettre qu'en faisant, il affirme sa personnalité, son esprit d'initiative, son esprit critique, ses capacités créatives, sa responsabilité	Permettre aux jeunes d'être autonome Faire preuve de créativité Mettre en place le droit de s'exprimer Permettre aux jeunes d'être force de proposition	Planning des tâches Activités manuelles Chef de table

### 3. La composition de l'équipe

**Directeur / directrice :**

BOURBIER Céline (stagiaire BAFD)

**Animateur/stagiaire :**

MAISANS Cassandra (BAFA)

DACHE Clément (BAFA)

MINGOUA Mathys (BAFA)

**Surveillant baignade :**

**Agent sanitaire :**

Agent de la commune

#### A. Les fonctions et rôles de chacun

**Directeur :**

**Fonction :**

- Contribuer à la rédaction du projet pédagogique
- Préparer les réunions
- Évaluer les animateurs
- Pointage des enfants et animateurs
- Gérer l'aspect administrative
- Connaître les valeurs de l'organisme
- Connaître les caractéristiques des enfants
- Promouvoir les partenaires
- Accompagner les animateurs dans leur évolution (former, conseiller)
- Gérer les conflits dans l'équipe pédagogique
- Accompagner et informer l'agent sanitaire
- Gérer le financement de l'accueil collectif pour mineur
- Imaginer un thème et une trame et y participer avec son équipe pédagogique
- Accompagner les agents techniques dans leurs demandes
- État des lieux entrant et sortant
- Informer les familles sur les informations de l'accueil collectif pour les mineurs
- Assurer du bien-être des enfants

**Rôle :**

La gestion d'une équipe c'est le plus gros du travail de direction (avec l'animation). Il va parfois falloir motiver, secouer ou canaliser, tempérer les membres de l'équipe pédagogique. Travailler

avec l'humain, ce n'est pas toujours évident car il faut prendre l'individu tel qu'il est et se mettre au niveau de tout le monde. Il informe les parents sur l'organisation du centre, leur présente le programme des activités et reste en lien avec eux pendant le séjour de leurs enfants. Il veille à ce que les jeunes sous sa responsabilité soient en sécurité.

### **Directeur adjoint :**

#### **Fonction :**

- Contribuer à la rédaction du projet pédagogique
- Préparer les réunions
- Évaluer les animateurs
- Pointage des enfants et animateurs
- Gérer l'aspect administrative
- Connaitre les valeurs de l'organisme
- Connaitre les caractéristiques des enfants
- Promouvoir les partenaires
- Accompagner les animateurs dans leur évolution (former, conseiller)
- Gérer les conflits dans l'équipe pédagogique
- Accompagner et informer l'agent sanitaire
- Gérer le financement de l'accueil collectif pour mineur
- Imaginer un thème et une trame et y participer avec son équipe pédagogique
- Accompagner les agents techniques dans leurs demandes
- État des lieux entrant et sortant
- Informer les familles sur les informations de l'accueil collectif pour les mineurs
- Assurer du bien-être des enfants

#### **Rôle :**

C'est la personne sur laquelle s'appuie le directeur au quotidien. L'adjoint est le bras droit de la direction et assure une présence lorsque celle-ci s'absente. Il peut prendre en charge certains dossiers ou encore assurer le lien entre la direction générale et les autres services.

- Animer ou co-animer les ressources humaines de l'établissement
- Assurer la gestion financière et administrative
- Accompagner l'organisation des services (réfèrent interne des agents)

### **Animateurs stagiaires ou Animateurs diplômés**

#### **Fonctions :**

- Assurer la sécurité physique et morale des mineurs, et sensibiliser dans le cadre de la mise en œuvre du projet pédagogique, aux risques liés, selon les circonstances, aux conduites addictives ou aux comportements à risque, notamment liés à la sexualité.
- Participer, au sein de l'équipe, à la mise en œuvre d'un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif dans le respect du cadre réglementaire des ACM
- Participer à l'accueil, la communication et le développement des relations entre différents acteurs
- Encadrer et animer la vie quotidienne et les activités
- Accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets

#### **Rôles :**

- Concevoir et élaborer le projet pédagogique avec le directeur et l'équipe d'animation
- Établir les modes de fonctionnement de l'accueil : règles de vie, consignes de sécurité, rythmes de vie
- Participer de manière active aux réunions d'équipe, apporter ses connaissances et ses savoirs
- Savoir écouter les participants et ne négliger personne
- Intermédiaire entre le directeur/ la structure et les familles/ tuteurs, et avec les prestataires.

### **Surveillant de baignade**



Animateur SB (ci-joint rôle de l'animateur)

Le SB s'occupe de briefier l'équipe d'animation sur la réglementation baignade

Sa responsabilité :

#### 1 Prévention

- Le SB doit donner des indications avant baignade (consigne de sécurité pendant baignade)
- Il doit être garant de l'application de ses règles, il assure des conditions météorologiques de l'équipe ainsi s'assurer de l'état du site avant et après baignade (propreté)

#### 2 Animation

- Il doit conseiller dans le choix des animations lié à la baignade et aux lieux aquatique en fonction de l'âge, du milieu, des appréhensions, de leurs intérêt et de leur besoin

#### 3 La surveillance

- Il connaît l'organisation des secours, des lieux aménagés, la réglementation, les différents facteurs, ainsi que les différents risques de noyade.

#### 4 L'intervention

- Le SB intervient sur la noyade avec le responsable de la sécurité du lieu de baignade (chef du poste de secours).

Faire respecter la réglementation

Plus de détails sur le lien suivant :

[Surveillant de baignade en Accueils Collectifs de Mineurs \(servicejeunesse.asso.fr\)](http://servicejeunesse.asso.fr)

### **Assistant sanitaire (AS) :**

A.S : C'est un des membres de l'équipe d'animation, désigné par le directeur tant qu'il a le PSC1 (pas obligatoirement quelqu'un ayant son BAFA perfectionnement AS) et placé sous son autorité. Il est chargé d'assurer le suivi sanitaire

Ses missions :

- S'assurer de la remise, pour chaque mineur, des renseignements médicaux,
- Informer l'équipe de l'existence éventuelle d'allergies médicamenteuses ou alimentaires,
- Identifier les mineurs qui doivent suivre un traitement médical et s'assurer de la prise de médicaments
- Tenir à jour les trousse de premiers soins,
- Tenir à jour le registre des soins donnés aux mineurs, et notamment les traitements médicaux
- S'assurer que les médicaments sont conservés dans un contenant fermé à clef sauf lorsque le médicament doit être en permanence à la disposition de l'enfant.

Si pas d'AS, car pas obligatoire en accueil de loisirs, (mais l'est en séjour de vacances) c'est au directeur/directrice de tenir à jour les trousse de premiers soins (tant qu'il est titulaire du PSC1)

À noter : En Séjour de Vacances, il est nécessaire d'avoir un lieu permettant d'isoler les malades. De plus, la personne en charge du suivi sanitaire doit être titulaire d'au minimum l'attestation de premiers secours (PSC1 — attention aux renouvellements)

La pharmacie doit être adaptée d'une part au nombre d'enfants accueillis et d'autre part aux activités pratiquées. De plus, elle ne doit contenir que des produits et du matériel pouvant être utilisés pour soigner les égratignures et les petites plaies.

## **B. L'évaluation de l'équipe**

Lors de l'arrivée du stagiaire ou de l'animateur, je lui laisserai prendre ses marques, afin de lui permettre de découvrir les enfants et ses collègues. Ainsi, l'équipe pédagogique pourra fournir des conseils aux stagiaires ou aux animateurs sur leurs difficultés. J'évaluerais les stagiaires et animateurs en leur demandant de se positionner sur les points d'évaluation en milieu de session. Ensuite, une fois la feuille d'évaluation rendue par les stagiaires et animateurs je mettrai le commentaire correspondant à l'analyse que j'aurai distinguée. Je contacterai ensuite les stagiaires et animateurs afin de communiquer avec eux et savoir s'ils sont d'accord ou non avec mes commentaires et mes propositions afin qu'ils puissent s'améliorer en leur donnant une mission à atteindre avant la fin de la session. Une dernière évaluation sera effectuée à la fin de la session, ce qui lui permettra de constater son évolution.

## **C. L'animation au sein de l'ACM**

Au sein de l'accueil collectif pour mineurs, je souhaite que mes animateurs mettent l'accent sur la liberté, l'égalité et la fraternité lors de leurs interactions avec les jeunes. Cela permettrait aux futurs citoyens de s'engager dans cette devise dès leur plus jeune âge. La mise en place de personnages, de décors, de costumes et de trames spécifiques dans le cadre des activités de l'ACM permettrait aux jeunes de se détendre pendant leurs vacances.

Il est essentiel que les animateurs sachent gérer leur groupe de jeunes en établissant des règles de vie claires avec les jeunes, ce qui leur permettra de superviser le groupe de manière efficace et sans incident. De plus, il est important que les animateurs sachent gérer leurs émotions et leurs humeurs.

Pour les grands jeux, je souhaite que l'équipe pédagogique participe activement à la création et à l'imagination des activités, favorisant ainsi une cohésion d'équipe grâce à une communication efficace au sein de l'ACM. Chaque animateur et directeur devrait être imaginatif pour permettre à chaque jeune de s'épanouir et d'exprimer ses idées. Il est également important de fixer une durée pour les grands jeux afin de garantir leur qualité, même s'ils sont de courte durée.

En ce qui concerne les ateliers culinaires, je souhaite informer et former les animateurs sur l'HACCP et les réglementations à respecter, tout en permettant aux enfants de tous âges de devenir autonomes et expérimentés en cuisine.

Pour les spectacles, j'aimerais que l'équipe pédagogique et les jeunes participent activement en se costumant, en créant des décorations et en partageant leurs expériences. Je recommande également de laisser les jeunes s'occuper de l'accueil et du service des spectateurs, notamment les parents.

En ce qui concerne les activités manuelles, il est important que les animateurs fassent preuve d'imagination dans leurs propositions d'ateliers, laissant ainsi les jeunes exprimer leur créativité. Un projet ludique favorisant le développement de la motricité fine des jeunes est recommandé, ainsi qu'une organisation adéquate pour éviter les attentes inutiles. La création d'une fiche d'activité et le rangement avec l'aide des jeunes sont également des pratiques recommandées pour favoriser leur autonomie.



## Grille d'évaluation

Ceci se retrouvera dans le book animateur avec toutes les réglementations qu'il y a. CRAIRA

Cadre	Dans lequel notre jeu évoluera avec : <b>Le lieu</b> : les lieux dans lesquels vont évoluer les joueurs. Prévoir de mettre en place quelques aménagements pour que les lieux puissent coller au thème choisi. Il faut aussi veiller à la sécurité : issues de secours, la trousse de secours à l'extérieur, nombre de participants, limites... <b>Le matériel</b> : Prévoir que tout le matériel dont on aura besoin pendant les animations soit bel et bien prêt, en bon état de marche et adapté au public.
Rôles	Quels sont les rôles qui seront interprétés par les animateurs, par les participants ? Il faut tout inclure dans l'imaginaire. Pour l'équipe d'organisateur, il faut pouvoir répondre, à tout moment du jeu aux questions suivantes : qui ? Fait quoi ? Où ? Avec qui ? Quand ? Comment ? Qui joue le rôle de régulateur du jeu ? (Durée, intensités, gestion des imprévus...).
Actions	Mise en place des animations qui permettent de jouer. Il faut aussi répondre progressivement à la question : Quel est le but du jeu ? Chaque action est différente et représente une phase précise du jeu pour atteindre le but évidemment. Chaque action a pour référent un animateur. Il faut se poser la question de la gestion des temps d'attente, des temps morts, des déplacements, des pauses, du rythme...
Imaginaire	L'élément indispensable pour un bon projet ou un bon jeu. C'est LE fil rouge. Toutes les phases du jeu, les temps d'attente, déplacements, ... doivent entrer dans l'imaginaire. Le film se déroule petit à petit et tous les participants ainsi que les animateurs en sont les acteurs. Se poser la question de : Qu'est-ce qui « impose » l'imaginaire ? Les décors, les costumes, l'histoire... Comment évolue-t-il depuis la sensibilisation des participants à la conclusion du jeu ?
Règles	En accord et incluse dans l'imaginaire. Elles doivent être présentées de manière simple, facile et compréhensible. Si elles sont complexes, introduisez-les progressivement dans la partie. Faites une « manche » pour rien. Pour vérifier la bonne compréhension des règles le cas échéant. Attention à ne jamais quitter l'imaginaire. Pesez-vous ces questions avant de commencer le jeu : <ul style="list-style-type: none"><li>• Qui tranche en cas de litige ?</li><li>• Les règles sont-elles adaptées à la tranche d'âge, à mon public ?</li><li>• En fonction de quoi les règles peuvent-elles évoluer ?</li><li>• Qui présente les règles pour tel et tel partie du jeu, du projet ?</li><li>• Comment peut-on tricher ? et que faire pour y remédier ?</li></ul> Le joueur conservent-ils une part d'initiative dans le jeu ?

Associations	<p>Il s'agit de la répartition des joueurs. Il convient de répondre aux questions :          Quel format d'équipe est le plus approprié à notre jeu (hasard, par âge, par taille, par sexe...) ?          Comment procède-t-on pour faire des équipes de manière originale et de sorte que cela colle au thème ?          Les animateurs font-ils partie des équipes ?          Quel rapport existe-t-il entre les équipes ? (Coopération, compétition, collaboration, autonomie, affrontement...)          Quelles contraintes impose-t-on pour que l'équipe reste soudée, que les membres restent ensemble ?          Comment met-on en valeur les équipes ? (Cri de guerre, déguisements, signe distinctif, ...)</p>
--------------	---

## D. Les règles

### Permission

- Utilisation du téléphone possible en cas d'urgence familiale ou pour communiquer avec l'équipe
- Horaires négociables pour l'arrivée et le départ
- Écouter les besoins des enfants
- S'amuser, jouer avec les jeunes
- Entraide et partage

### Protection

- Une pause soit aux temps calmes ou pendant le goûter avec accord de ses collègues avant d'aller en pause
- Ponctualité si aménagement des horaires
- Le salaire est vu par le service jeunesse est ne peut être négocié
- Fumer hors de l'ACM et hors de la vue des jeunes
- Tenue adéquate aux activités proposés (pas de talon aiguille, de mini-jupe, de vêtement transparent)
- Afficher les enfants sur les réseaux sociaux
- Se contredire devant les enfants
- Crier et punir les enfants

## E. Réunion

J'organiserais une réunion de préparation afin de préparer l'ACM de la manière la plus efficace possible afin que toute l'équipe puisse s'organiser de manière à ce que les activités et l'équipe pédagogique soient bien organisées.

Chaque jour, une réunion aura lieu pour permettre à l'équipe de communiquer et de se conseiller. Cette réunion aura lieu avec des petits jeux qui leur permettront de s'exprimer sur leurs journées. Avant la fin de la session, une réunion bilan avec toutes les ACM de Ternois Com sera organisée et, via un questionnaire et des jeux, les coordonateurs évalueront ce qu'il faut améliorer sur les prochaines sessions.

## F. Répartition

Durant cette session différentes tranches âges sont mise en place les 3-5ans et les 6-11ans. Pour cela, j'ai positionné les animateurs selon leurs préférences de tranche d'âge. Les 3-5 ans auront pour animateur MINGOUA Mathys (BAFA) et les 6-11ans auront MAISANS Cassandra (BAFA) et DACHE Clément (BAFA)

## G. Repos, Pause

Selon l'effectif de jeune et l'effectif d'animateur un repos matinal sera mise en place afin de permettre à l'animateur de se reposer pendant cette matinée.

Chaque animateur a la possibilité de prendre une pause de 30 minutes chaque jour.

## **4. La vie quotidienne**

### **A. Une journée type en accueil collectif pour mineur**

- Accueil 8h00 à environ 9h00 :
  - temps d'accueil pendant ce temps-là des petits jeux seront proposés aux jeunes ainsi que de la communication avec les parents afin de permettre aux parents de connaître les animateurs et aux animateurs d'avoir plus d'information sur le vécu du jeune ;
- Rangement des petits jeux / regroupement des jeunes, envoi des effectifs aux directeurs et début d'activités ;
- Fin des activités et rangement ;
- Accueil des enfants en demi-journée 12h à 12h30:
  - le directeur ouvrira les portes de l'ACM et les animateurs accompagneront les jeunes pour un lavage des mains avant de passer à table et ils préparons les jeunes qui ne mange pas à l'ACM
- Hygiène les animateurs accompagneront chaque jeunes afin de permettre aux jeunes d'acquérir plus d'autonomie (lavage des mains)/WC (savoir s'essuyer et se rhabiller) et passage à table (aider les jeunes lors de leur difficulté)
- Déjeuner (apprendre aux jeunes à manger de façon responsable)
- Hygiène (lavage des mains et des bouches)/WC (apprendre à être autonome)
- Accueil des enfants qui viennent que l'après-midi de 13h30 à 14h : le directeur ouvrira les portes de l'ACM et les animateurs accompagneront les jeunes vers le temps calme
- Temps calme (dortoir, jeu calme)
- Proposition d'activités
- Début d'activité/rangement
- Goûter (aller chercher les goûters avec les jeunes et les responsabiliser)
- Bilan de la journée avec les jeunes
- Temps d'accueil (laisser les jeunes choisir le jeu qu'ils souhaitent)
- Vers 17h30 : temps d'accueil
- Réunion sur la journée et sur la journée du lendemain

## **5. La communication avec les différents partenaires**

### **A. Avec l'équipe**

Durant cette session je mettrai à disposition toute l'écoute dont mon équipe pédagogique à besoin. Ainsi qu'un book animateur selon leur souhait dans ce book on y trouvera quelque point de réglementation ainsi qu'un journalier quotidien. Un groupe Messenger sera créer afin de permettre une communication quotidienne avec l'équipe. Sachant, que les 2 réunions réaliser avant l'ACM auront pour but de créer de la cohésion et de remettre l'équipe au point sur la réglementation.

### **B. Avec les parents**

La communication avec les parents pourra se faire leur des temps d'accueil, via les affiches mise à disposition des parents au niveau de l'accueil. Puis des informations seront mis sur le site

internet de Ternois Com. Cette communication va pouvoir nous permettre de savoir le vécu des enfants au sein de l'ACM.

### **C. Avec le service jeunesse**

Durant cette session, la communication avec le service jeunesse via des appels téléphoniques, par courriel, lors des déplacements sur la plateforme quand je devrais m'y rendre pour des documents administratifs ou encore pour récupérer du matériel qui pourrait manquer sur l'ACM et leurs des visites des coordinateurs sur le site.

### **4. Le handicap**

Si nous devons accueillir un enfant en situation de handicap durant cette session, nous ferions de notre mieux pour permettre aux jeunes en situations d'handicaps d'avoir les mêmes droits que toutes les autres. Durant cet accompagnement, un travail en collaboration avec les parents sera mis en place afin de permettre aux jeunes un bon accompagnement. Ainsi qu'un travail en collaboration avec l'association X afin d'inclure les jeunes avec les autres.

En ce qui concerne les animateurs, la directrice sensibilisera les animateurs afin qu'ils puissent accompagner les jeunes de la manière la plus efficace possible. La sensibilisation peut permettre aux animateurs de se retrouver dans la même situation que les jeunes, ou bien d'informer les animateurs sur l'handicap qui touche ces jeunes.

### **5. La laïcité**

En ce qui concerne la laïcité, chacun est libre de pratiquer la religion qu'il désire. Toutefois, toute pratique religieuse ne sera pas autorisée sur l'ACM, car ce lieu doit rester libre d'expression pour chacun.

### **6. CPS = Compétences psychosociales et les cycles séances**

Le CPS permettra aux animateurs de mieux comprendre les émotions des jeunes en début, milieu et fin de journée et de pouvoir discuter autour de leurs émotions afin de s'adapter aux jeunes et leur permettre de passer de bonnes vacances.

Un CPS sera mis en place pour que chaque animateur puisse aborder leur journée de manière à ce que chaque animateur puisse aborder leur journée, de ce qui c'est bien passé ou non.

Le cycle/séance permettra aux jeunes de progresser dans une activité ou un sport, ce qui permettra d'atteindre un objectif et une découverte plus approfondie sur certains sujets.

### **7. Le thème et la trame**

Thème : Semaine 1 = Monstres & Cie revisité

Trame : une alarme retenti au sein de l'ACM pour les prévenir de l'arrivée de certaines personnes qui leur lanceront des défis ce qui leur permettra de pouvoir sortir de cette faille temporaire.

### **8. Le budget**

Alimentaire : 0,60/jours/enfants

Activité: 2,70/jours/enfants

## **Annexes**

évaluation

# EVALUATION ANIMATEUR

Accueil de Loisirs de:..... Période :.....

Nom:..... Prénom:.....

<b>Assurer la sécurité physique et morale d'un mineur</b>	<b>Acquis</b>	<b>En cours d'acquisition ++</b>	<b>En cours d'acquisition +</b>	<b>Non acquis</b>	<b>Commentaires de l'animateur</b>	<b>Commentaires du directeur</b>
<i>Garantir le sécurité morale, affective et physique des enfants</i>						
<i>Apporter les premiers soins en cas d'incident</i>						
<i>Connaitre la législation Jeunesse et Sports en matière d'ACM</i>						
<i>Avoir une attitude positive et exemplaire</i>						
<b>Participer au sein d'une équipe à la mise en œuvre d'un projet</b>	<b>Acquis</b>	<b>En cours d'acquisition ++</b>	<b>En cours d'acquisition +</b>	<b>Non acquis</b>	<b>Commentaires de l'animateur</b>	<b>Commentaires du directeur</b>
<i>Participer activement à la préparation et aux réunions</i>						
<i>S'intégrer dans une équipe</i>						
<i>Etre force de proposition</i>						
<i>Se documenter</i>						
<b>Construire une relation de qualité qu'elle soit individuelle ou collective</b>	<b>Acquis</b>	<b>En cours d'acquisition ++</b>	<b>En cours d'acquisition +</b>	<b>Non acquis</b>	<b>Commentaires de l'animateur</b>	<b>Commentaires du directeur</b>
<i>Savoir demander conseil à l'ensemble de l'équipe</i>						
<i>Prendre du recul et appliquer les conseils donnés</i>						
<i>Faire part de ses difficultés</i>						
<i>Prendre des initiatives</i>						
<b>Participer à l'accueil, la communication et le développement des relations avec les différents acteurs</b>	<b>Acquis</b>	<b>En cours d'acquisition ++</b>	<b>En cours d'acquisition +</b>	<b>Non acquis</b>	<b>Commentaires de l'animateur</b>	<b>Commentaires du directeur</b>
<i>Etre ponctuel et respectueux des horaires</i>						
<i>Savoir gérer un temps d'accueil</i>						
<i>Etre à l'aise avec les parents</i>						
<i>Savoir donner une information écrite ou orale clairement</i>						
<i>Savoir se présenter auprès des prestataires</i>						

<b>Encadrer et animer la vie quotidienne et les activités</b>	<b>Acquis</b>	<b>En cours d'acquisition ++</b>	<b>En cours d'acquisition +</b>	<b>Non acquis</b>	<b>Commentaires de l'animateur</b>	<b>Commentaires du directeur</b>
<i>Savoir repérer les besoins de chaque enfant</i>						
<i>Adapter l'activité à l'âge de l'enfant</i>						
<i>Adapter l'activité aux conditions climatiques</i>						
<i>S'impliquer dans l'activité</i>						
<i>Savoir créer une trame, un imaginaire</i>						
<i>Organiser des petits jeux</i>						
<i>Proposer des activités en lien avec le projet pédagogique</i>						
<i>Proposer des activités manuelles</i>						
<i>Mettre en place de grandes animations</i>						
<i>Evaluer et analyser son activité</i>						
<i>Avoir une tenue adaptée aux activités</i>						
<i>Etre actif lors du rangement et participer aux tâches ménagères</i>						
<b>Accompagner les mineurs dans la réalisation de leur projet</b>	<b>Acquis</b>	<b>En cours d'acquisition ++</b>	<b>En cours d'acquisition +</b>	<b>Non acquis</b>	<b>Commentaires de l'animateur</b>	<b>Commentaires du directeur</b>
<i>Etre à l'écoute des attentes des enfants</i>						
<i>Prendre en compte l'avis des participants</i>						
<i>Savoir motiver un groupe d'enfant</i>						
<i>Savoir évaluer les moyens nécessaires au projet (réalisable ou non)</i>						
<i>Mettre en avant les compétences de chacun</i>						

L'animateur,

Le Directeur:

Nom: .....

Prénom: .....