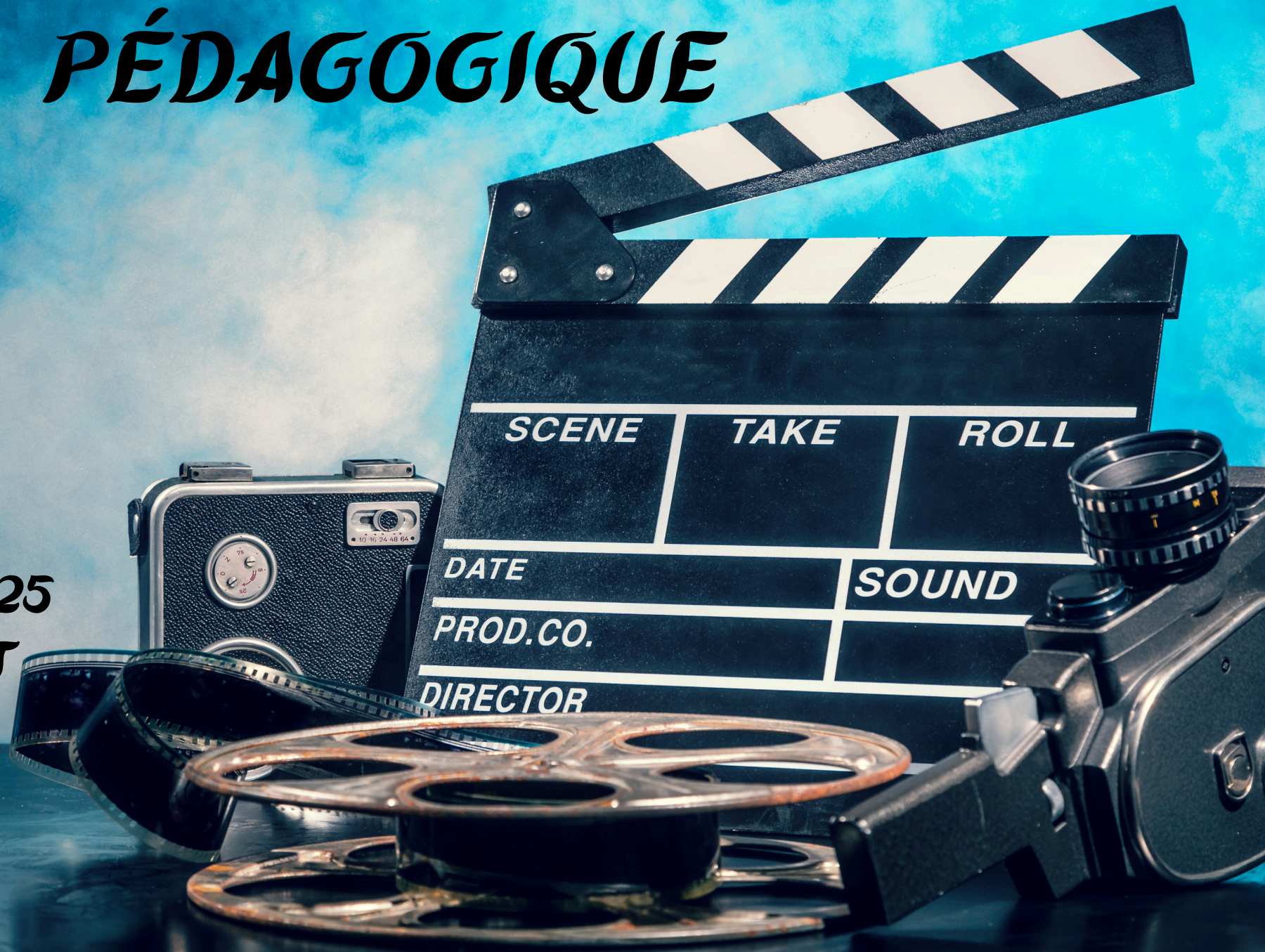


PROJET PÉDAGOGIQUE

AOÛT 2025
FRÉVENT



Sommaire

I- PRÉSENTATION

- Qu'est-ce qu'un projet pédagogique ?
- Ternois com
- Projet éducatif du territoire
- Les locaux
- la réglementation

II- ORGANISATION DE L'ACM

- Rôle et fonctions de chacun
- Compétences psychosociales
- Le public accueilli
- L'inclusion
- Réunion
- Permissions/Protections
- Accueil et départ échelonné
- Repas et goûter
- Journée Type en ACM
- Journée type camping
- Soirée jeunes
- Communication

III- LE PROJET JEUNES

- Le projet des jeunes du Territoire

IV- LES MOYENS D'ACTIONS

- Le thème
- Valeurs et objectifs
- Cycles et séances
- Evaluations

V - ANNEXES

- Eco responsabilité
- Charte

PRODI
SCEN

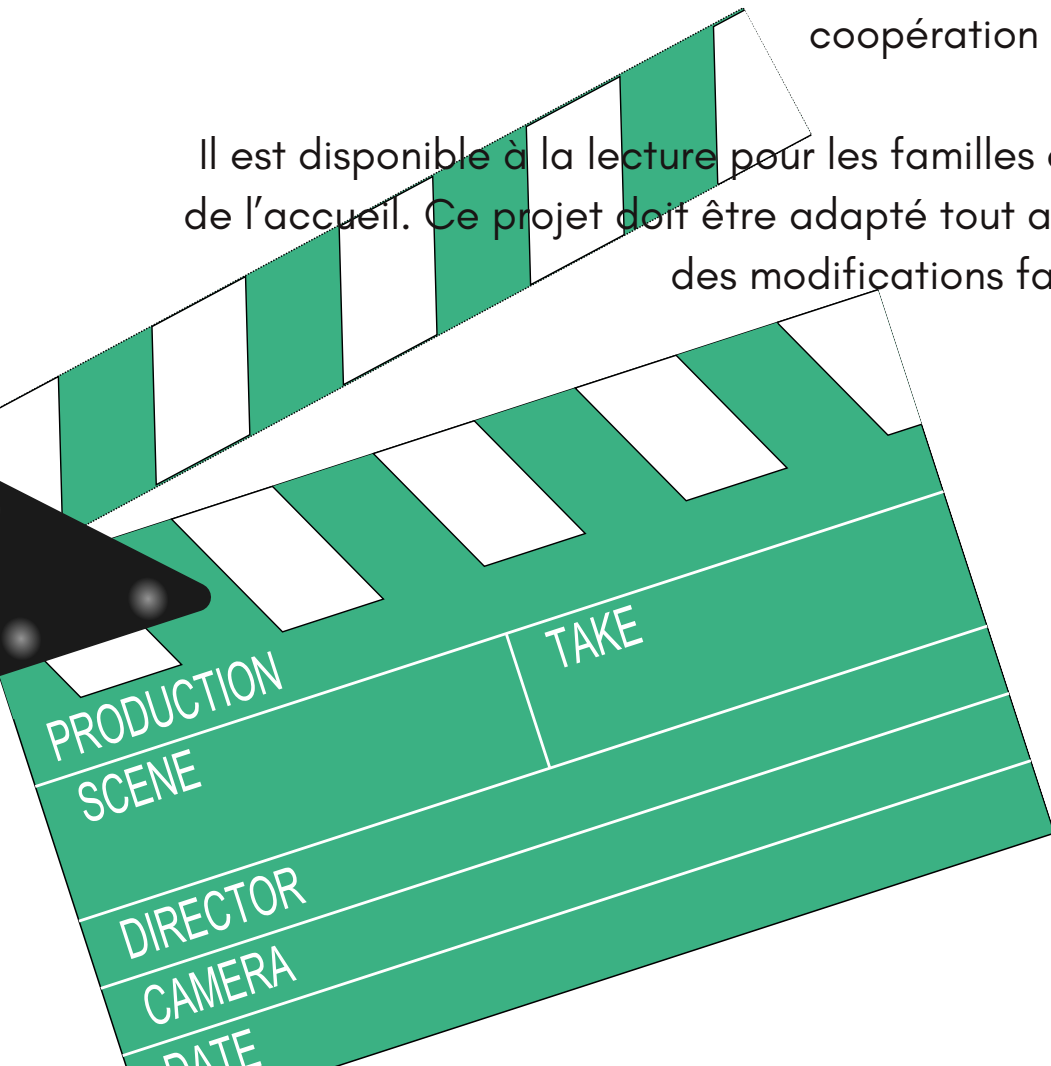
D
CAMERA

I- PRÉSENTATION

- *QU'EST-CE QU'UN PROJET PÉDAGOGIQUE ?*

Le projet pédagogique est le « carnet de bord » des animateurs. C'est un outil où l'on peut trouver toutes les informations nécessaires au bon fonctionnement de l'ACM. Il sert de « ligne de conduite » pour l'intégralité de la vie du centre. Ce projet est confectionné par l'équipe de direction, en coopération avec les animateurs.

Il est disponible à la lecture pour les familles et doit être connus de tout le personnel pédagogique de l'accueil. Ce projet doit être adapté tout au long de cette « session » en fonction des besoins et des modifications faites dans la vie de l'accueil.



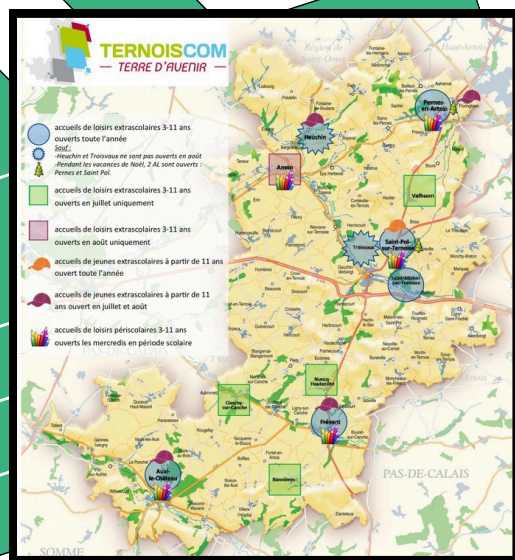
I- PRÉSENTATION

• TERNOISCOM

La collectivité est présidée par Monsieur Bridoux. La communauté de communes du Ternois aussi appelée Ternois Com est une collectivité qui a pour vocation de développer auprès des jeunes issus de milieux ruraux les loisirs, les services et la culture.

C'est pourquoi, le Service Jeunesse de la Communauté de Communes du Ternois propose toute l'année des offres de loisirs éducatifs sur l'ensemble du territoire aux enfants et aux jeunes de 3 à 17ans. Plusieurs accueils de loisirs sont proposés en extrascolaire durant les petites vacances d'Hiver, Printemps, de la Toussaint et de Noël et aussi pendant les vacances d'été et périscolaire.

Elle regroupe plusieurs communes du même territoire de ce fait elle regroupe 103 communes sur lesquelles sont proposés des accueils collectifs de mineurs. Ce qui permet de développer l'accès aux loisirs en zone rurale.



L'agence principale du service jeunesse est situé :

Parc du moulin,
400 rue de Maisnil Herlin Le Sec 62130

Différentes agences se trouvent dans le

Ternois:

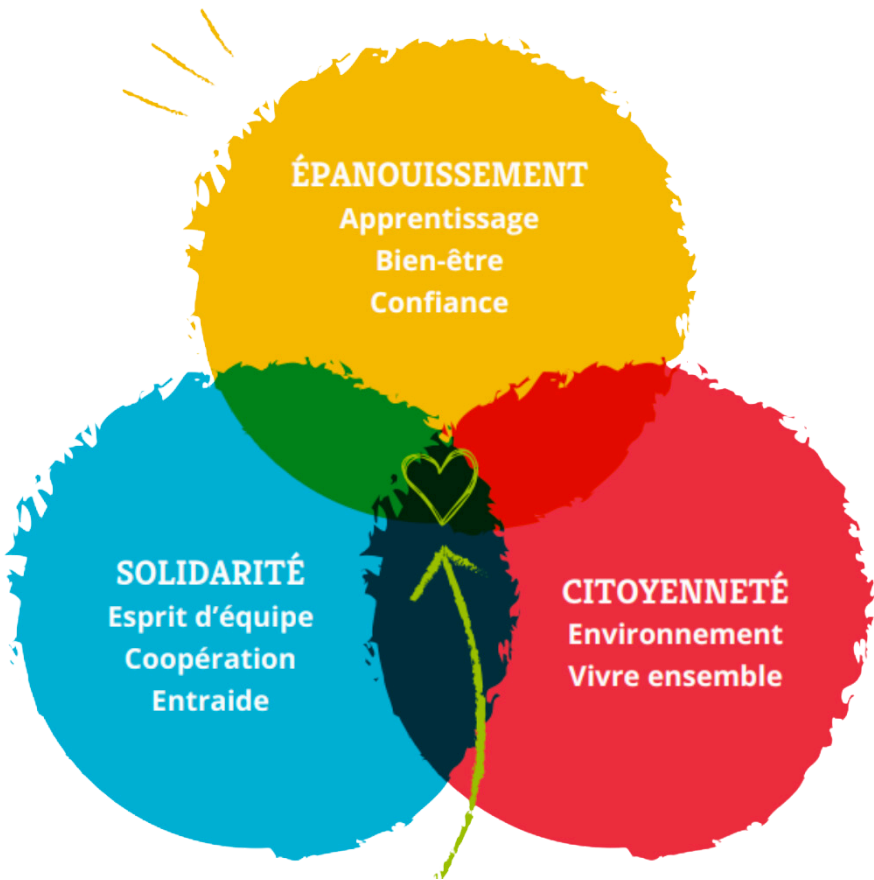
Auxi - le - château

Frévent

Pernes - en Artois

I- PRÉSENTATION

• PROJET ÉDUCATIF DU TERRITOIRE



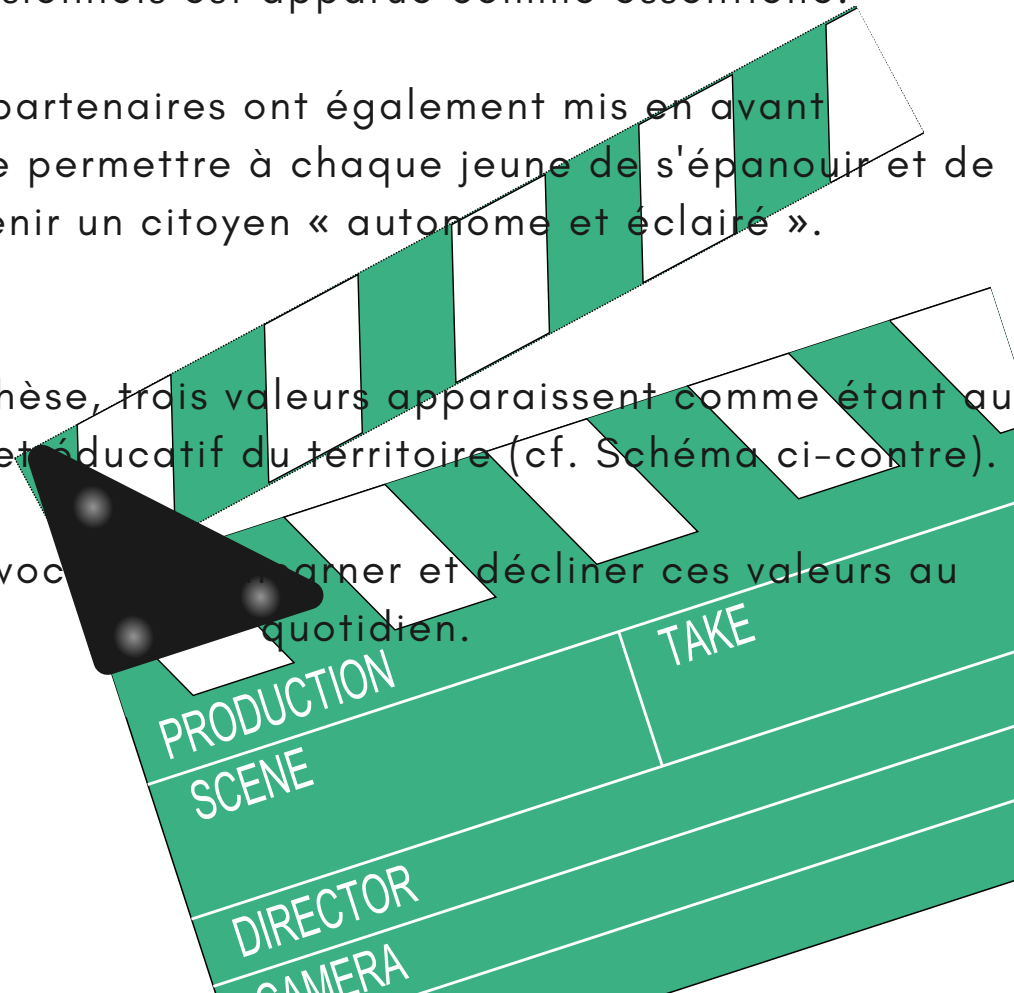
Les partenaires ont identifié les valeurs portées par les professionnels du Ternois dans leur travail auprès des enfants, des jeunes et des familles du territoire.

La notion de partage et d'entraide entre les habitants et les professionnels est apparue comme essentielle.

Les partenaires ont également mis en avant la volonté de permettre à chaque jeune de s'épanouir et de devenir un citoyen « autonome et éclairé ».

Ainsi, en synthèse, trois valeurs apparaissent comme étant au cœur du projet éducatif du territoire (cf. Schéma ci-contre).

Le PEDT a vocation à organiser et décliner ces valeurs au quotidien.



I- PRÉSENTATION

• PROJET ÉDUCTAIF DU TERRITOIRE

La Communauté de communes du Ternois a fait le choix d'impulser un Projet Educatif de Territoire (Pedt). Cette démarche, menée suite à la signature de la Convention Territoriale Globale (CTG), a vocation à proposer à chaque enfant un parcours éducatif cohérent et de qualité avant, pendant et après l'école, et favoriser la complémentarité des temps éducatifs.

Ce projet relève d'une démarche partenariale entre les services de l'État concernés et l'ensemble des acteurs éducatifs locaux. Les partenaires ont pu se rassembler en différents temps de travail. Un premier temps a permis de dresser un diagnostic du territoire à partir des expériences de terrain des différents professionnels. Un second temps a ensuite permis de lancer une réflexion sur des pistes d'actions concrètes permettant de répondre aux éléments relevés lors de la phase de travail sur le diagnostic.

Le présent document est une synthèse des idées d'actions évoquées par les partenaires. Il se décompose en deux axes :

Axe 1 : Accompagner la cohérence du parcours éducatif de l'enfant

Axe 1.1 : Favoriser le travail inter partenarial

Axe 1.2 : Orienter le travail des partenaires vers une cohérence éducative de territoire

Axe 1.3 : Favoriser le suivi éducatif des enfants et adolescents du territoire

Axe 1.4 : Permettre l'inclusion de tous les jeunes et enfants du territoire

Axe 2 : Favoriser la réussite éducative de tous les enfants et adolescents

Axe 2.1 : Permettre à tous les jeunes du territoire d'accéder à l'information

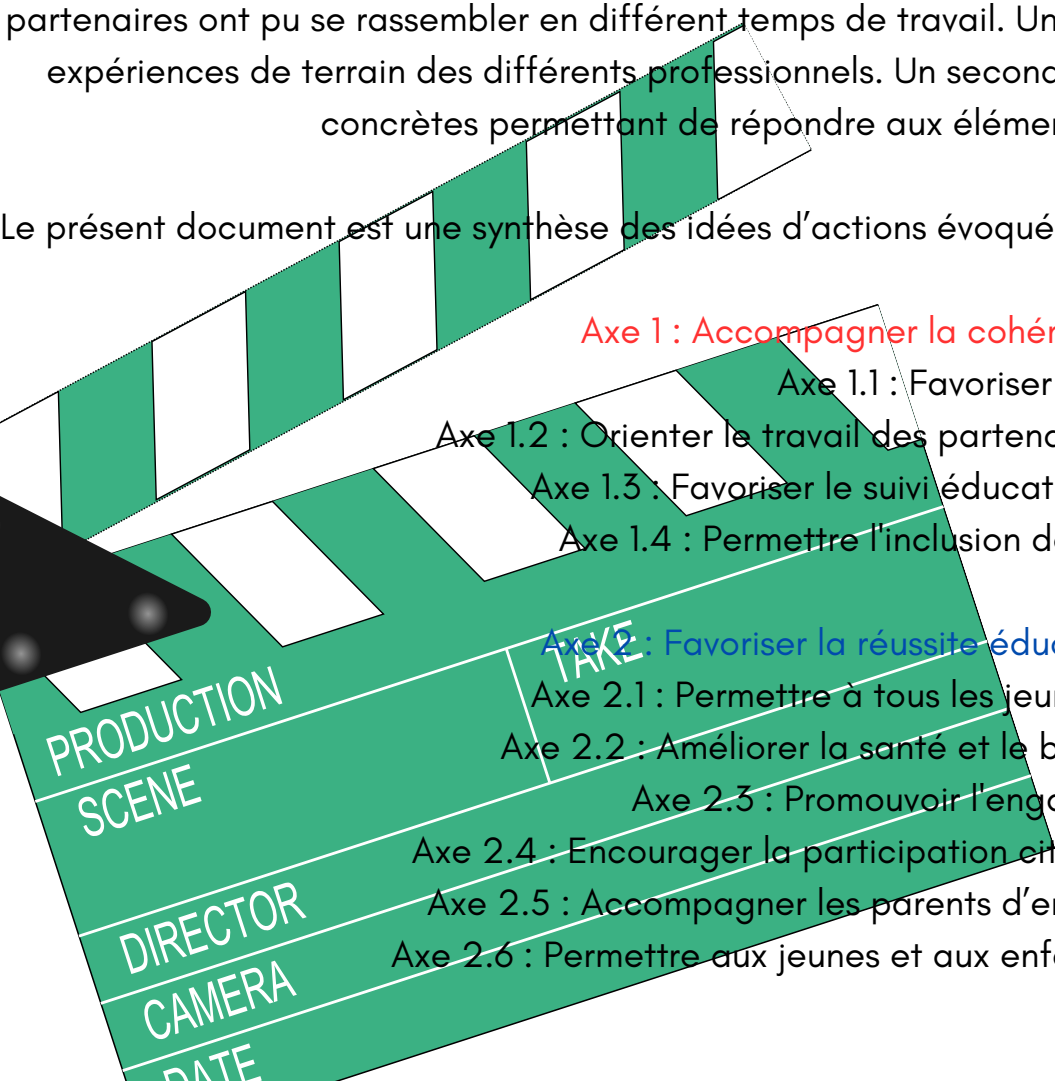
Axe 2.2 : Améliorer la santé et le bien-être de tous les enfants et adolescents

Axe 2.3 : Promouvoir l'engagement et l'éducation à l'écologie

Axe 2.4 : Encourager la participation citoyenne des enfants et des jeunes sur le territoire

Axe 2.5 : Accompagner les parents d'enfants et d'adolescents dans leur rôle de parent

Axe 2.6 : Permettre aux jeunes et aux enfants de pratiquer une activité physique et sportive



I- PRÉSENTATION

- *LES LOCAUX*

L'accueil de loisirs ados pour le mois d'Août se déroulera dans la commune de Frévent .

Local Club Frevent Maison Loisirs.

Rue du Marais, 62270 Frévent



I- PRÉSENTATION

LA RÉGLEMENTATION:

• LE TAUX D'ENCADREMENT

Lors des formations BAFA et BAFD les formateurs nous ont appris le taux d'encadrement au sein d'un ACM, il est important de la part du directeur de le rappeler régulièrement .

Le directeur peut être inclus dans l'effectif d'animation quand l'effectif ne dépasse pas 50 mineurs..

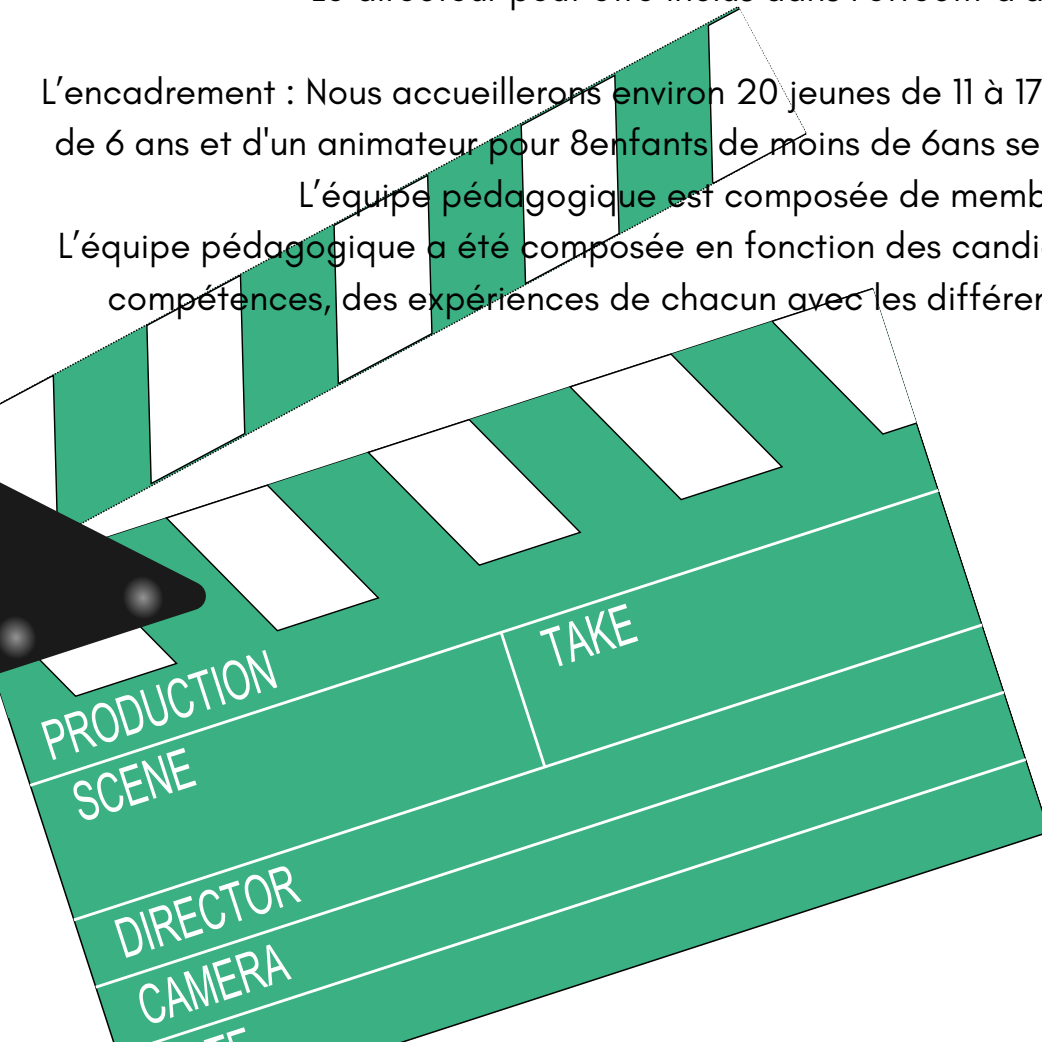
L'encadrement : Nous accueillerons environ 20 jeunes de 11 à 17 ans, le taux d'encadrement est d'un animateur pour 12 enfants de plus de 6 ans et d'un animateur pour 8 enfants de moins de 6 ans selon les normes de la direction départementale de la cohésion Sociale.

L'équipe pédagogique est composée de membre issus pour la plupart des communes de TernoisCom.

L'équipe pédagogique a été composée en fonction des candidatures déposées au service jeunesse mais également en fonction des compétences, des expériences de chacun avec les différentes tranches d'âge et dans les différents domaines de l'animation.

L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE:

- Drouvin Louis BPJEPS (Présent 4 jours)
- Dupont mathilde BAFD STAGE 1 (présente 2 semaines)
- Guiquempoix corentin BAFD (présent 4 jours)
- Courtois Lorette (BAFA)
- Michalik Théo (BAFA)



I- PRÉSENTATION

RÈGLEMENTATION :

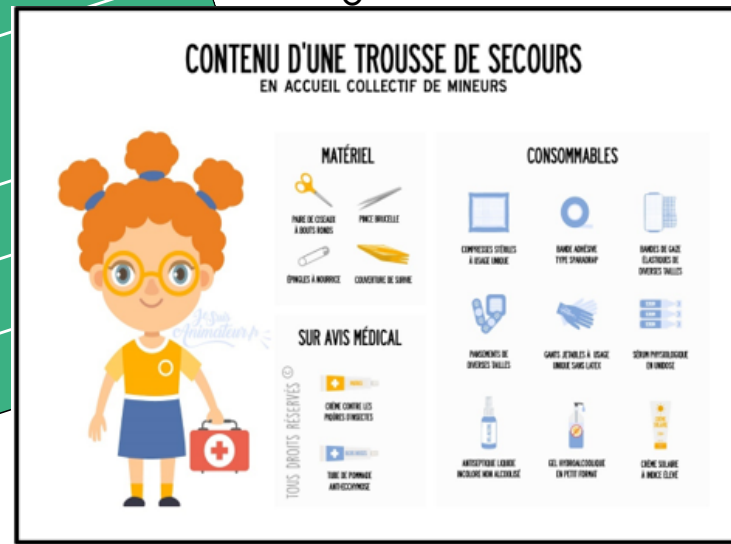
• TROUSSE PHARMACIE

Les produits pharmaceutiques seront entreposés dans une salle à l'écart des enfants et interdite d'accès ou seront rangés dans une trousse à pharmacie.

Tous les soins apportés même minimes seront répertoriés sur un cahier spécifique à "bobo".

En ce qui concerne d'éventuels traitements, ils devront apparaître à l'intérieur des fiches sanitaires avec toutes les consignes précises. Aucun médicament ou traitement ne sera donné à l'enfant sans une ordonnance médicale de moins de trois mois.

En ce qui concerne les sorties, l'animateur du groupe aura en charge de prendre la trousse à pharmacie. Concernant les grandes sorties, l'animateur sera dans l'obligation d'avoir avec lui les informations importantes liées aux enfants d'avoir avec lui tous les renseignements nécessaires en cas de problème.



I- PRÉSENTATION

RÈGLEMENTATION:

• L'ASSISTANT SANITAIRE

Au sein de notre équipe, l'assistant sanitaire sera endossé par le directeur. Les animateurs pourront également appliquer les premiers secours lors de blessures légères par exemple. De la santé physique et morale de l'ensemble du centre (participants et personnel encadrant) découle la qualité de l'ACM.

l'assistant sanitaire sera Mathilde Dupont, diplômé du PSC1

L'assistant sanitaire doit être en capacité de remplir ses fonctions et ainsi de remplir les rôles suivants:

Savoir	Savoir être	Savoir faire
Savoir lire une ordonnance Connaître les réglementations	Être à l'écoute des enfants et de l'équipe d'animation.	Savoir Faire Connaître les premiers gestes de secours.
Savoir comment réagir aux différentes blessures.	Être communicatif avec son équipe. (Allergies, traitements...)	Gérer les traitements quotidiens.
Tenir un registre d'infirmerie à jour	Être empathique.	Rôle information prévention
Vérifier les PAI et fiches sanitaires	Être un bon pédagogue	Connaître les numéros d'urgences
Connaître la localisation et l'itinéraire des infrastructures médicales. Savoir rassurer	Avoir du sang froid.	Gérer l'administratif

I- PRÉSENTATION

RÉGLEMENTATION :

• DÉPLACEMENTS À PIEDS

Quelques règles à respecter avant de sortir en extérieur avec un groupe d'enfants, l'équipe d'animation peut sortir sans le directeur mais doit penser à quelques points important :

- Communiquer au directeur
- Rappeler les règles de sécurité sur la route aux enfants
- Faire une fiche de sortie en indiquant le lieu, l'horaire, l'effectif, les animateurs et le trajet
- Vérifier et prendre une trousse pharmacie
- Les animateurs portent un gilet jaune
- Compter avant, pendant et au retour l'effectif
- Appliquer les règles de sécurité



PRODUCC
SCENE

DIRECTOR
CAMERA
DATE

I- PRÉSENTATION

RÈGLEMENTATION :

• DÉPLACEMENT EN BUS

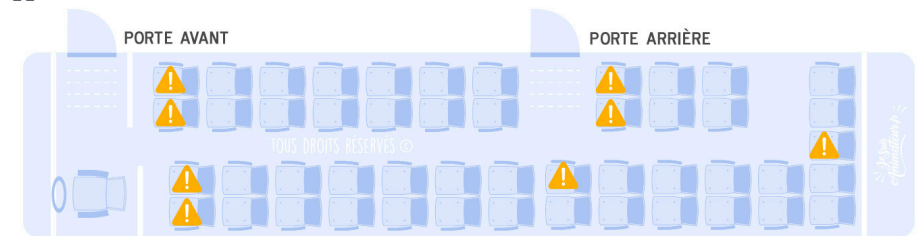
Check list du chef de convoi:

- Avoir pris connaissance du contrat de transport
- Être en possession de la liste des enfants ;
- pointer les enfants présents sur cette liste ,
- pointer les enfants après chaque arrêt
- Prendre connaissance, avec le chauffeur, du déroulement trajet
- Informer l'équipe des règles à respecter
- Vérifier sur le taux d'encadrement
- Être attentif au moment du chargement en soute, en s'assurant de l'étiquetage du bagage de chaque enfant
- S'assurer que la montée et descente se fassent bien coté trottoir
- Veiller à placer un animateur près de chaque issue de secours
- Établir un tour de veille des animateurs pendant les voyages de nuit
- Rappeler les consignes en cas d'accident ou d'incendie, les recommandations aux enfants pour le bon déroulement du voyage
- Veiller à ce que les enfants restent assis durant le trajet, portent leur ceinture de sécurité si le car en est équipé ; veiller à ce qu'aucun sac ne vienne encombrer l'allée du car.
- S'assurer que la montée et descente se fassent bien coté trottoir
- Vérifier et signer le bon de transport

CONSIGNES DE SÉCURITÉ EN CAR / EN BUS DANS LE CADRE D'UN TRANSPORT DE MINEURS



AFIN D'ASSURER UNE SURVEILLANCE CONTINUE DES PORTES DE L'AUTOCAR, IL EST CONSEILLÉ D'ATTRIBUER CES SIÈGES AUX ADULTES.



Pour les voyages de nuit faire des tours de veille
faire des roulement nommé !
Après la descente du bus, vérifier qu'aucune affaire
n'a été oublié

Le temps du trajet est un temps de travail où les animateurs sont tenus à une obligation de surveillance, prudence et de sécurité s'agissant des jeunes qui sont sous notre responsabilité.

Ne pas oublier la trousse pharmacie complète

I- PRÉSENTATION

RÈGLEMENTATION :

• Baignade

Baignades en piscine ou baignades aménagées et surveillées

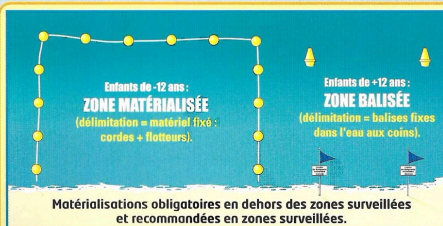
1- Conditions d'organisation et de pratique :

Le responsable du groupe doit :

- Signaler la présence de son groupe au responsable de la sécurité de la piscine ou de la baignade
- Se conformer aux prescriptions de ce responsable et aux consignes et signaux de sécurité
- Prévenir le responsable de la sécurité ou de l'organisation des sauvetages et des secours en cas d'accident

2- Encadrement et effectif :

Outre l'encadrement de la baignade, un animateur du centre ou moins doit être présent dans l'eau pour cinq enfants de moins de six ans ou un animateur ou moins pour huit mineurs de 6 ans et plus.



Pour les enfants de PLUS de 6 ans :

- 40 enfants au maximum dans l'eau
- 1 animateur dans l'eau pour 8 enfants

Pour les enfants de MOINS de 6 ans :

- 20 enfants au maximum dans l'eau
- 1 animateur dans l'eau pour 5 enfants

Une zone de protection dans laquelle le bain est effectué sera balisée.

Le périmètre de cette zone sera matérialisé pour les groupes d'enfants de moins de 12 ans.

L'utilisation d'une ligne d'eau qui matérialise la limite pour les moins de 12 ans est indispensable.

Baignades en dehors des piscines ou baignades aménagées et surveillées

Ces activités sont placées sous l'autorité du responsable du centre et doivent répondre aux conditions suivantes :

A- Conditions d'organisation et de pratique :

- Pour les mineurs de moins de 12 ans, la zone de bain doit être matérialisée par des bouées reliées par un filin (périmètre de sécurité). La profondeur dans ce périmètre n'excèdera pas 1,50 mètres. L'usage des masques et tubas sera interdit.
- Pour les mineurs de plus de 12 ans, la zone de bain doit être seulement balisée.

B- Encadrement :

Le nombre de mineurs âgés de moins de 6 ans présents dans l'eau est fonction des spécificités de la baignade sans pouvoir excéder 20. Un animateur pour cinq mineurs doit être présent dans l'eau. Le nombre de mineurs âgés de 6 ans et plus, présents dans l'eau, est fonction des spécificités de la baignade sans pouvoir excéder 40 enfants. Un animateur pour huit mineurs doit être présent dans l'eau.

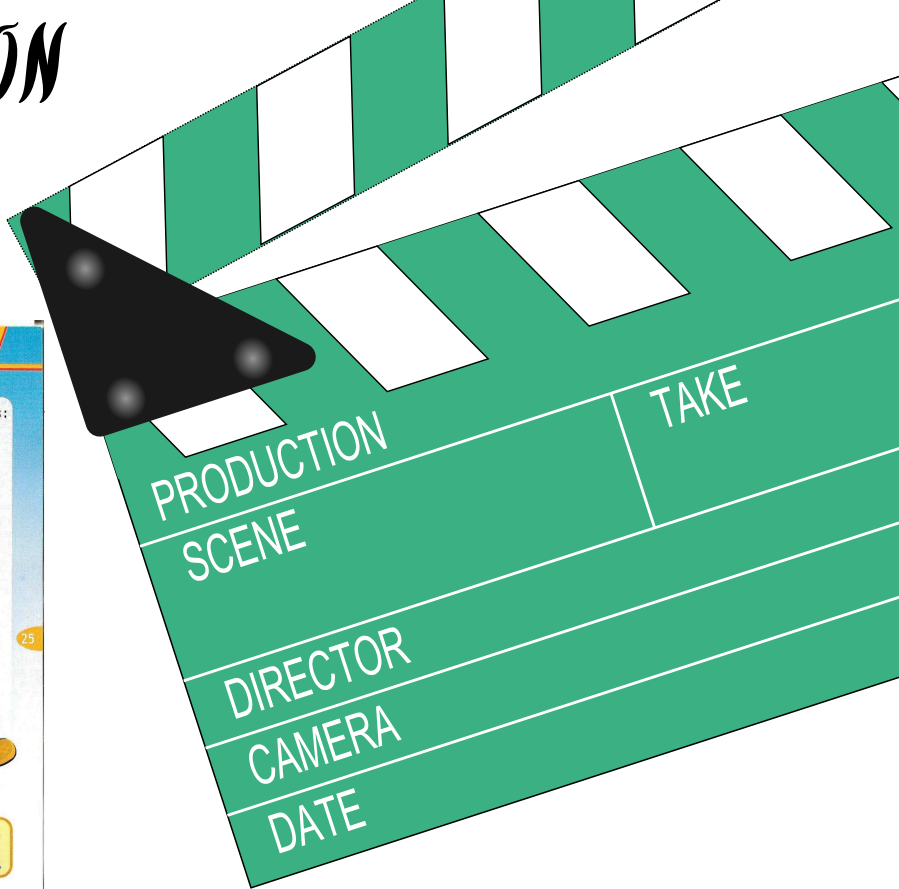
En outre, une surveillance de l'activité est assurée par une personne titulaire de l'un des diplômes suivants :

- Surveillant de baignade (SB)
 - Brevet national de sécurité de sauvetage aquatique (BNSSA)
 - Brevet d'État d'éducateur sportif des activités de la natation (BEESAN)
 - Diplôme d'État de maître nageur sauveteur (MNS)
 - Brevet de surveillance aquatique en Polynésie Française (titre ajouté par l'arrêté du 3 octobre 2005)
- Cette qualification n'est pas exigée dans les centres d'Accueil Collectif de Mineurs âgés de plus de 14 ans.



Commentaire...

Cette formulation indique bien qu'une préparation de la baignade doit avoir lieu pour déterminer si un risque particulier existe. Ne pas oublier que la surveillance des enfants qui ne se baignent plus doit être assurée (principe général de sécurité). Si le texte de référence ne le souligne pas, la préférence du choix va aux installations aménagées et surveillées.



Fédération Française
de Sauvetage et de Secourisme

Signalisation de la baignade et de la plage



1- Les mâts de signalisation :

Un ou plusieurs mâts de couleur blanche, d'une hauteur minimum de 10 mètres, placés bien en évidence et des drapeaux à hisser sur ce ou ces mâts, à savoir :

- 1 Un drapeau rouge vif signifiant : "interdiction de se baigner"
- 2 Un drapeau jaune orangé signifiant "baignade dangereuse mais surveillée"
- 3 Un drapeau vert signifiant "baignade surveillée et absence de danger particulier"

Ces drapeaux sont en forme de triangle isocèle, de longueur de base de 1,5 mètres, ils ne doivent porter aucun symbole ou inscription. En l'absence de pavillon en haut du mât, le public se baigne à ses risques et périls.

La flamme hissée en haut de mât signale que la plage est surveillée. Elle restera en haut du mât pendant toute la durée de la surveillance des sauveteurs.

Si tous les sauveteurs sont mobilisés par un sauvetage, ils ne peuvent plus exercer leur mission de surveillance. En conséquence, ils abaissent la flamme pendant toute la durée de l'intervention et émettent un signal sonore. Ceci doit être pour le Surveillant de Baignade un signal impératif pour faire sortir les enfants de la baignade. L'activité de baignade reprendra dès lors que la flamme sera de nouveau hissée en haut du mât par les surveillants qui sont en mesure d'exercer de nouveau leur mission de surveillance.



2 - Les panneaux de signalisation :

Des panneaux avec figurines indiquant très clairement la signification des signaux visés par les drapeaux, ainsi que l'emplacement des engins de sauvetage et du poste de secours.

Ces panneaux sont fixés sur le mât à signaux à 1,60 mètres du sol et en divers points de la plage ou du lieu de baignade. Il est conseillé de faire porter sur ces affiches les indications en langues étrangères précisant le sens de cette signalisation.

3 - Le panneau d'affichage :

Ce panneau d'affichage doit être installé sur la face la plus visible du poste de secours.

Ce panneau est renseigné à chaque vacation des sauveteurs, il comporte les éléments suivants :

- La date
- La température de l'air et de l'eau (à l'ouverture du poste)
- Les prévisions météorologiques sur 24 heures
- Les avis de coups de vent ou de tempête
- Les dangers particuliers locaux (en vent de terre)
- Le cas échéant, les heures et coefficients des marées

Ce panneau est renseigné de façon permanente avec les éléments suivants :

- Un plan de la plage ou du plan d'eau avec la localisation du poste de secours
- L'arrêté municipal relatif à la police de la plage ou de la baignade
- Les extraits du règlement concernant les baignades, les embarcations à moteur, l'équipement des bateaux, la pêche, la pêche sous-marine
- Les conseils de prudence
- Le plan général de la station

Par arrêtés conjoints du Maire et du Préfet maritime, pour assurer la sécurité des usagers, différentes sortes de zones et chenaux sont signalés (ou matérialisés).

Des zones de baignade surveillée, correspondant à un poste de secours avec son personnel.

Elles sont déterminées par arrêté municipal. La largeur de ces zones est fonction de la configuration des lieux ainsi que du nombre de surveillants disponibles.

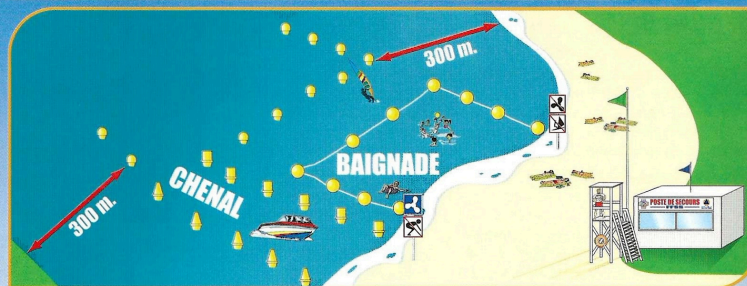


I- PRÉSENTATION

RÈGLEMENTATION :

• Baignade

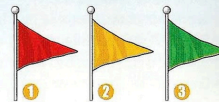
Signalisation de la baignade et de la plage



1 - Les mâts de signalisation :

Un ou plusieurs mâts de couleur blanche, d'une hauteur minimum de 10 mètres, placés bien en évidence et des drapeaux à hisser sur ce ou ces mâts, à savoir :

- 1 Un drapeau rouge vif signifiant : "interdiction de se baigner"
- 2 Un drapeau jaune orangé signifiant "baignade dangereuse mais surveillée"
- 3 Un drapeau vert signifiant "baignade surveillée et absence de danger particulier"



Ces drapeaux sont en forme de triangle isocèle, de longueur de base de 1,5 mètres, ils ne doivent porter aucun symbole ou inscription. En l'absence de pavillon en haut du mât, le public se baigne à ses risques et périls. La flamme hissée en haut de mât signale que la plage est surveillée. Elle restera en haut du mât pendant toute la durée de la surveillance des sauveteurs.

Si tous les sauveteurs sont mobilisés par un sauvetage, ils ne peuvent plus exercer leur mission de surveillance. En conséquence, ils abaissent la flamme pendant toute la durée de l'intervention et émettent un signal sonore. Ceci doit être pour le Surveillant de Baignade un signal impératif pour faire sortir les enfants de la baignade. L'activité de baignade reprendra dès lors que la flamme sera de nouveau hissée en haut du mât par les surveillants qui sont en mesure d'exercer de nouveau leur mission de surveillance.



Prévention Sauver
Fédération Française
de Sauvetage et de Secourisme



Association Agréée de



Prévention Sauver
Fédération Française
de Sauvetage et de Secourisme



Association Agréée de

2 - Les panneaux de signalisation :

Des panneaux avec figurines indiquant très clairement la signification des signaux visés par les drapeaux, ainsi que l'emplacement des engins de sauvetage et du poste de secours.

Ces panneaux sont fixés sur le mât à signaux à 1,60 mètres du sol et en divers points de la plage ou du lieu de baignade. Il est conseillé de faire porter sur ces affiches les indications en langues étrangères précisant le sens de cette signalisation.

3 - Le panneau d'affichage :

Ce panneau d'affichage doit être installé sur la face la plus visible du poste de secours.

Ce panneau est renseigné à chaque vacation des sauveteurs, il comporte les éléments suivants :

- La date
- La température de l'air et de l'eau (à l'ouverture du poste)
- Les prévisions météorologiques sur 24 heures
- Les avis de coups de vent ou de tempête
- Les dangers particuliers locaux (en vent de terre)
- Le cas échéant, les heures et coefficients des marées

Ce panneau est renseigné de façon permanente avec les éléments suivants :

- Un plan de la plage ou du plan d'eau avec la localisation du poste de secours
- L'arrêté municipal relatif à la police de la plage ou de la baignade
- Les extraits du règlement concernant les baignades, les embarcations à moteur, l'équipement des bateaux, la pêche, la pêche sous-marine
- Les conseils de prudence
- Le plan général de la station

Par arrêtés conjoints du Maire et du Préfet maritime, pour assurer la sécurité des usagers, différentes sortes de zones et chenaux sont signalés (ou matérialisés).

• Des zones de baignade surveillée, correspondant à un poste de secours avec son personnel. Elles sont déterminées par arrêté municipal. La largeur de ces zones est fonction de la configuration des lieux ainsi que du nombre de surveillants disponibles.

PLAGE SURVEILLÉE
DE 09H00 À 19H00

► **Interdiction de se baigner**

► Baignade dangereuse mais surveillée

► Baignade surveillée, absence de danger

En cas d'accident en dehors des heures de surveillance
Appelez le 18

eau	matin	22	air	matin	26
	soir	23		soir	29

Flamme baissée = NON SURVEILLÉE

PRODUCTION
SCENE

DIRECTOR
CAMERA
DATE

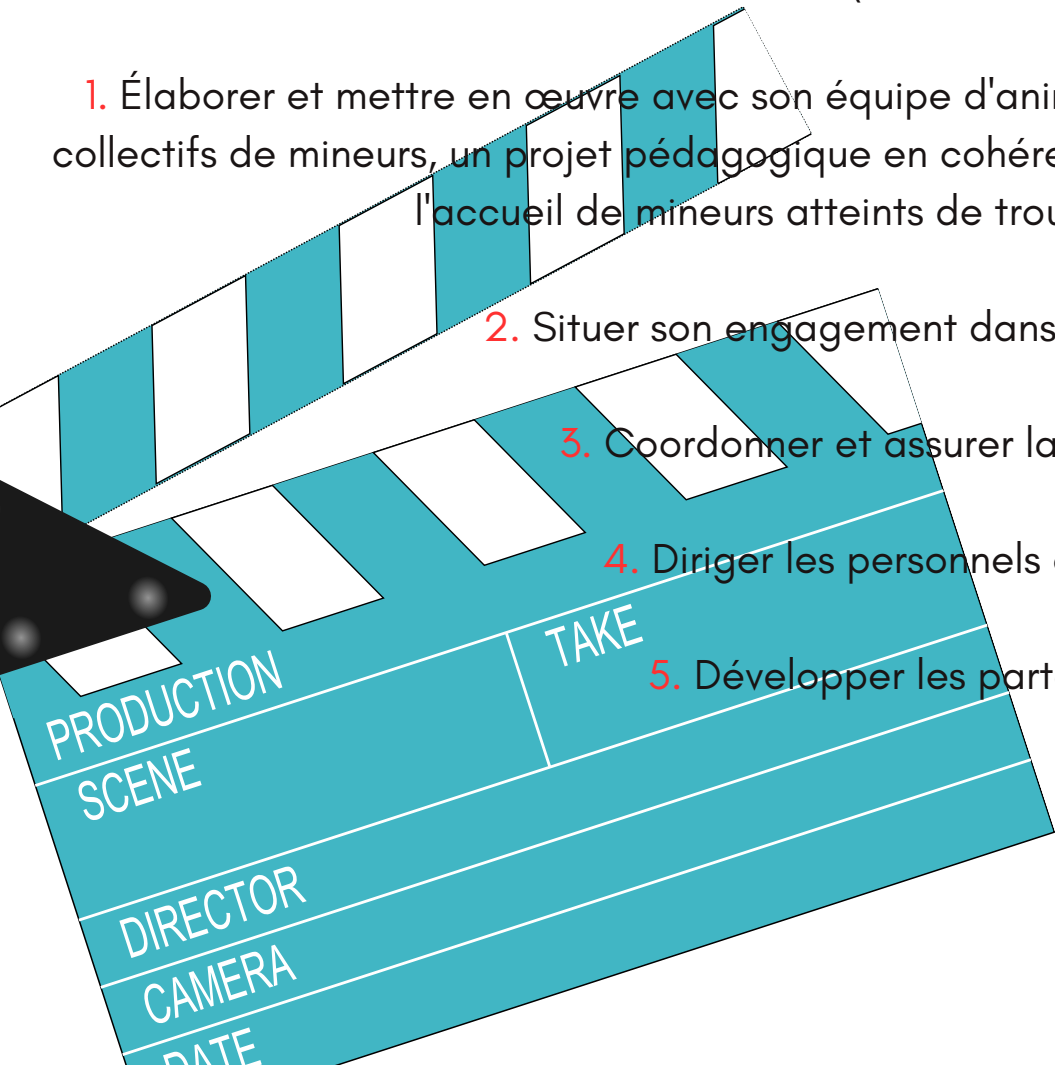
TAKE

II- L'ORGANISATION DE L'ACM

LES FONCTIONS DE :

• LA DIRECTION

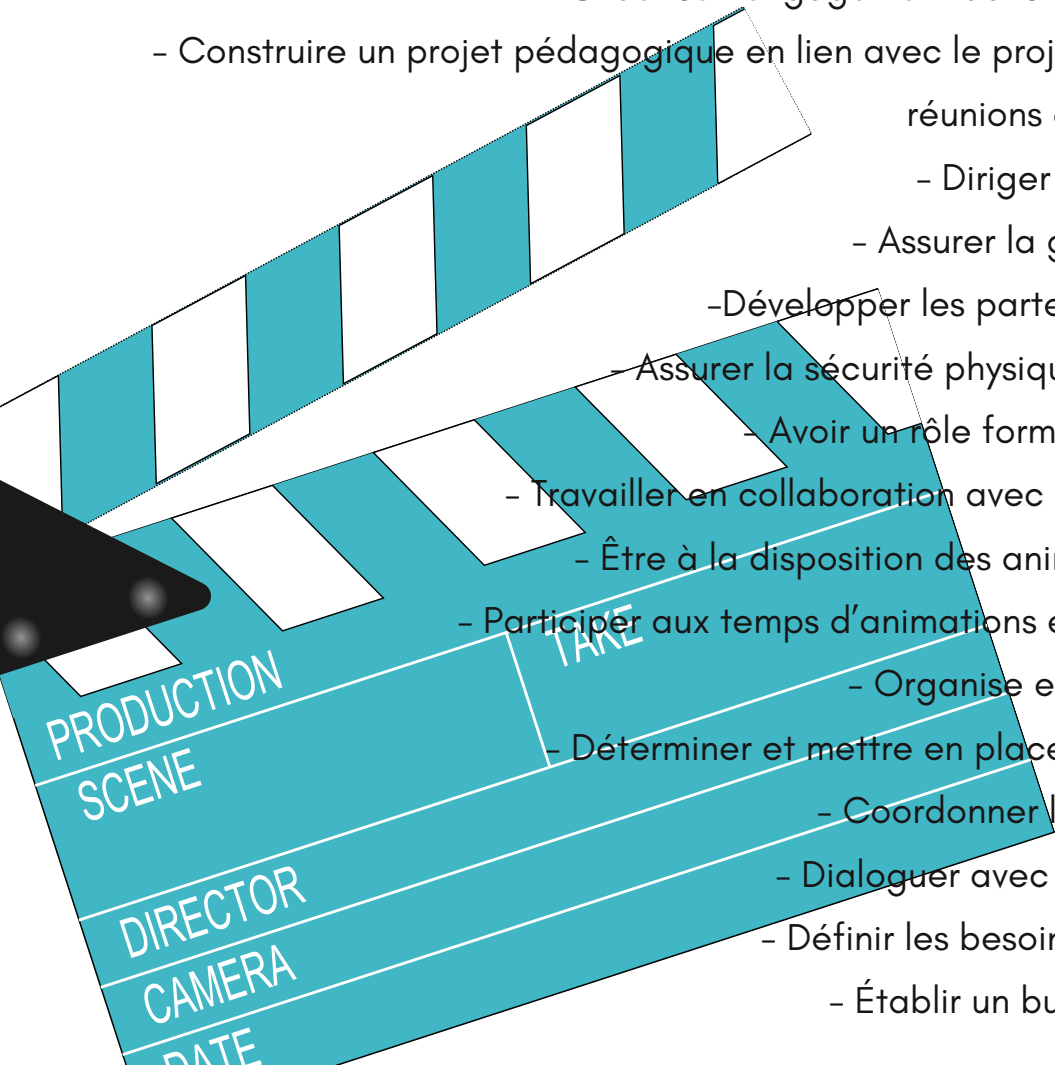
Missions de la direction : (Lié au référentiel des 5 fonctions du directeur d'ACM).

- 
1. Élaborer et mettre en œuvre avec son équipe d'animation, dans le respect du cadre réglementaire des accueils collectifs de mineurs, un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif et prenant notamment en compte l'accueil de mineurs atteints de troubles de la santé ou porteurs de handicap
 2. Situer son engagement dans le contexte social, culturel et éducatif
 3. Coordonner et assurer la formation de l'équipe d'animation
 4. Diriger les personnels et assurer la gestion de l'accueil
 5. Développer les partenariats et la communication.

II- L'ORGANISATION DE L'ACM

LE RÔLE DE :

• LA DIRECTRICE

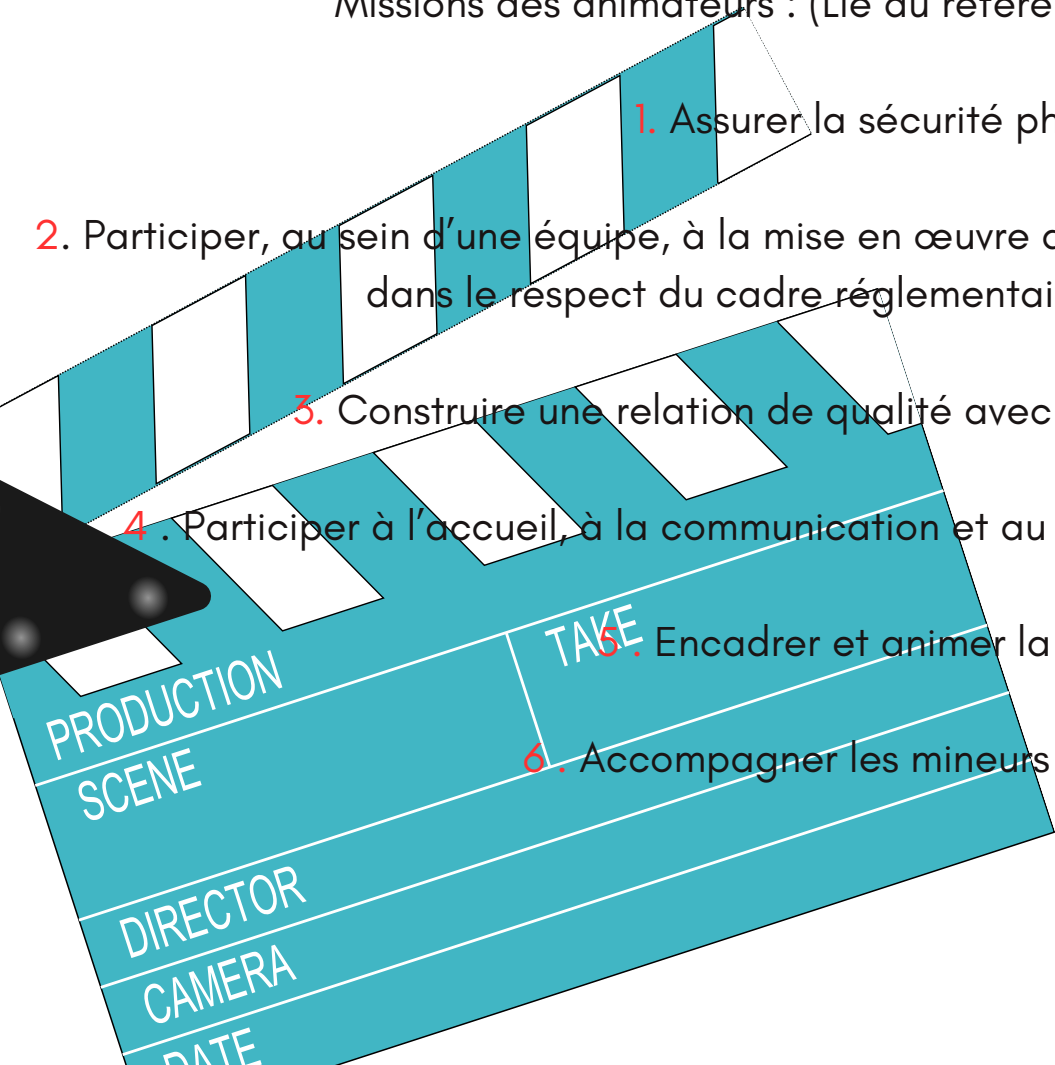
- 
- Situer son engagement dans le contexte social, culturel et éducatif
 - Construire un projet pédagogique en lien avec le projet éducatif mais aussi à l'aide de l'équipe d'animation lors des réunions de préparation
 - Diriger les personnels
 - Assurer la gestion de l'accueil
 - Développer les partenariats et la communication
 - Assurer la sécurité physique, affective et morale de l'enfant
 - Avoir un rôle formateur pour les animateurs
 - Travailler en collaboration avec les animateurs pour leur épanouissement
 - Être à la disposition des animateurs (vie quotidienne et activité)
 - Participer aux temps d'animations et de la vie quotidienne avec les animateurs
 - Organiser et animer une réunion
 - Déterminer et mettre en place l'organisation de l'équipe d'animation
 - Coordonner l'activité d'une équipe
 - Dialoguer avec les jeunes et les parents
 - Définir les besoins matériels pour l'équipe
 - Établir un budget correspondant

II- L'ORGANISATION DE L'ACM

LES FONCTIONS DES :

• ANIMATEURS

Missions des animateurs : (Lié au référentiel des 6 fonctions de l'animateur en ACM).

- 
1. Assurer la sécurité physique et morale des mineurs
 2. Participer, au sein d'une équipe, à la mise en œuvre d'un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif dans le respect du cadre réglementaire des Accueils collectifs de mineurs (ACM)
 3. Construire une relation de qualité avec les mineurs qu'elle soit individuelle ou collective.
 4. Participer à l'accueil, à la communication et au développement des relations entre les différents acteurs,
 5. Encadrer et animer la vie quotidienne et les activités,
 6. Accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets.

II- L'ORGANISATION DE L'ACM

LES RÔLES :

• ANIMATEURS

- 
- Assurer la sécurité physique et morale des mineurs
 - Participer au sein d'une équipe à la mise en œuvre d'un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif
 - Construire une relation de qualité avec les mineurs qu'elle soit individuelle ou collective
 - Participer à l'accueil, à la communication et au développement des relations entre les différents acteurs
 - Encadrer et animer la vie quotidienne et les activités
 - Accompagner les mineurs dans la réalisation de leur projet. Ils préparent le planning avec le directeur, prennent connaissance des projets éducatifs et pédagogiques, des informations sur les enfants.
 - Ils s'informent de la réglementation.
 - Ils sont en relation avec les enfants (écouter, comprendre, encourager, dialoguer...) pour construire une relation de qualité, qu'elle soit individuelle ou collective.
 - Ils entretiennent le matériel et les locaux à disposition.
 - Ils font un bilan de fin de centre avec le directeur pour le bilan général.
 - Savoir travailler en équipe et agir solidairement
 - Il a une écoute attentive auprès de la direction mais aussi de l'enfant
 - Prends en compte les spécificités de chacun (enfants comme adulte)
 - Il développe les relations
 - Il favorise l'autonomie de l'enfant

II- L'ORGANISATION DE L'ACM

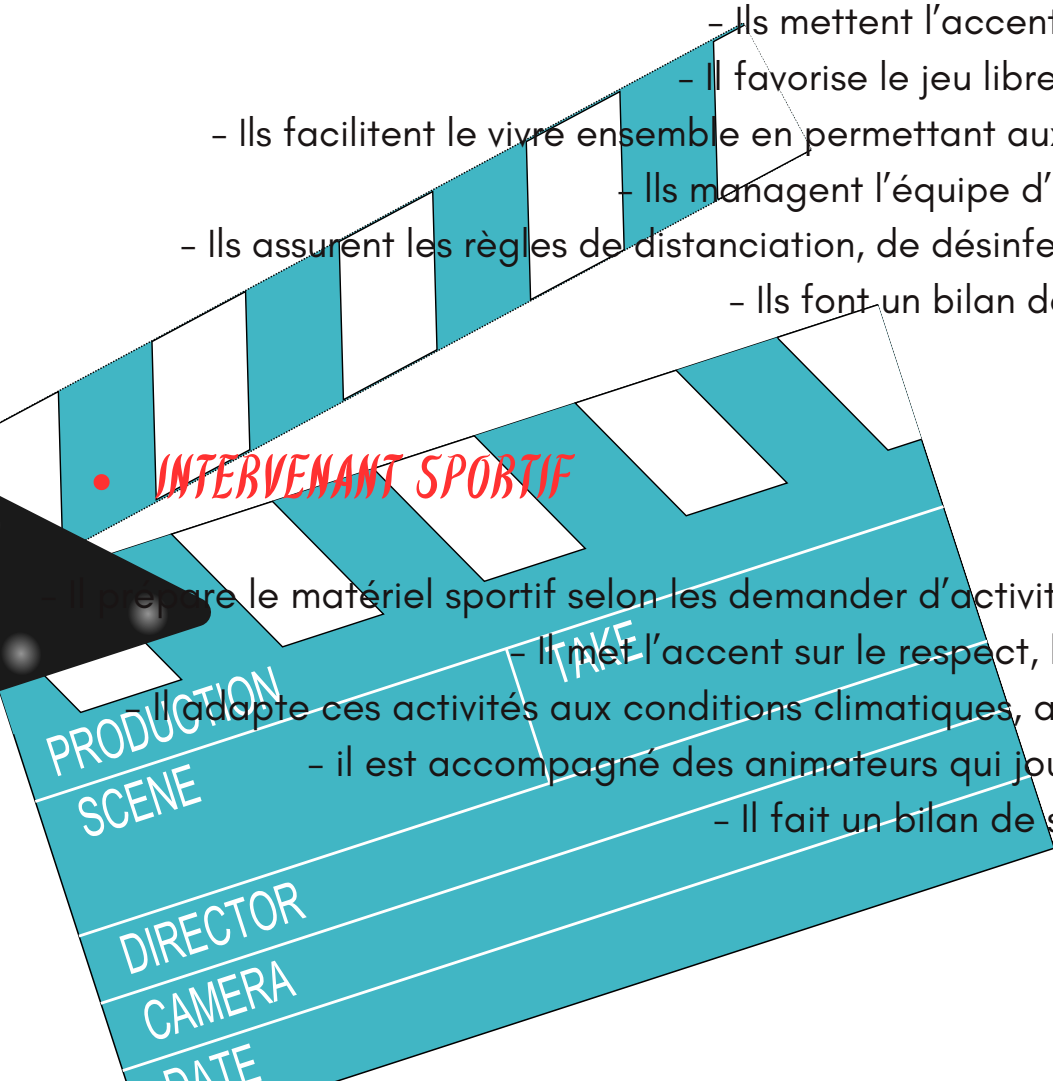
RÔLE ET FONCTIONS DE CHACUN :

INTERVENANT LUDOTHÈQUE

- Ils préparent une malle de jeux adaptés à l'âge des enfants et aux thématiques souhaitées en collaboration préalable avec la directrice.
- Ils mettent l'accent sur le respect et le partage.
- Il favorise le jeu libre par une posture bienveillante.
- Ils facilitent le vivre ensemble en permettant aux enfants de jouer ensemble tout en respectant les règles.
- Ils managent l'équipe d'animateurs présents à l'animation.
- Ils assurent les règles de distanciation, de désinfection de partage du matériel relatif au protocole sanitaire.
- Ils font un bilan de séance avec la directrice

• INTERVENANT SPORTIF

- Il prépare le matériel sportif selon les demandes d'activité de la directrice et afin qu'il soit adapté aux tranches d'âges.
- Il met l'accent sur le respect, le partage et la cohésion de groupe
- Il adapte ces activités aux conditions climatiques, aux terrains / salles afin de veiller à la sécurité des enfants
- il est accompagné des animateurs qui jouent avec les jeunes et participent à l'animation
- Il fait un bilan de séance avec la directrice



- **PERSONNEL DE CANTINE**

- Elle effectue son service chaque jour de 10h30 à 14h30 (sauf jour de sortie)
 - Elle gère le matériel de restauration
 - Elle met en place le coin repas
- Elle vérifie le nombre de repas livrés ainsi que la qualité des produits des barquettes.
 - Elle fait remonter les informations à la directrice
- Elle vérifie les températures de cuisson et les températures de conservation
 - Elle réchauffe et apporte les plats à table.
- Elle gère la distribution de barquettes et le remplissage des pichets d'eau
- Elle aide au débarrassage des tables avec l'aide des enfants et des animateurs
- Elle nettoie la vaisselle, le sol, les plans de travail l'évier et le four
- Elle nettoie le coin repas
- Elle assure la sortie des poubelles ayant été utilisées durant le service PERSONNEL

- **PERSONNEL DE NETTOYAGE**

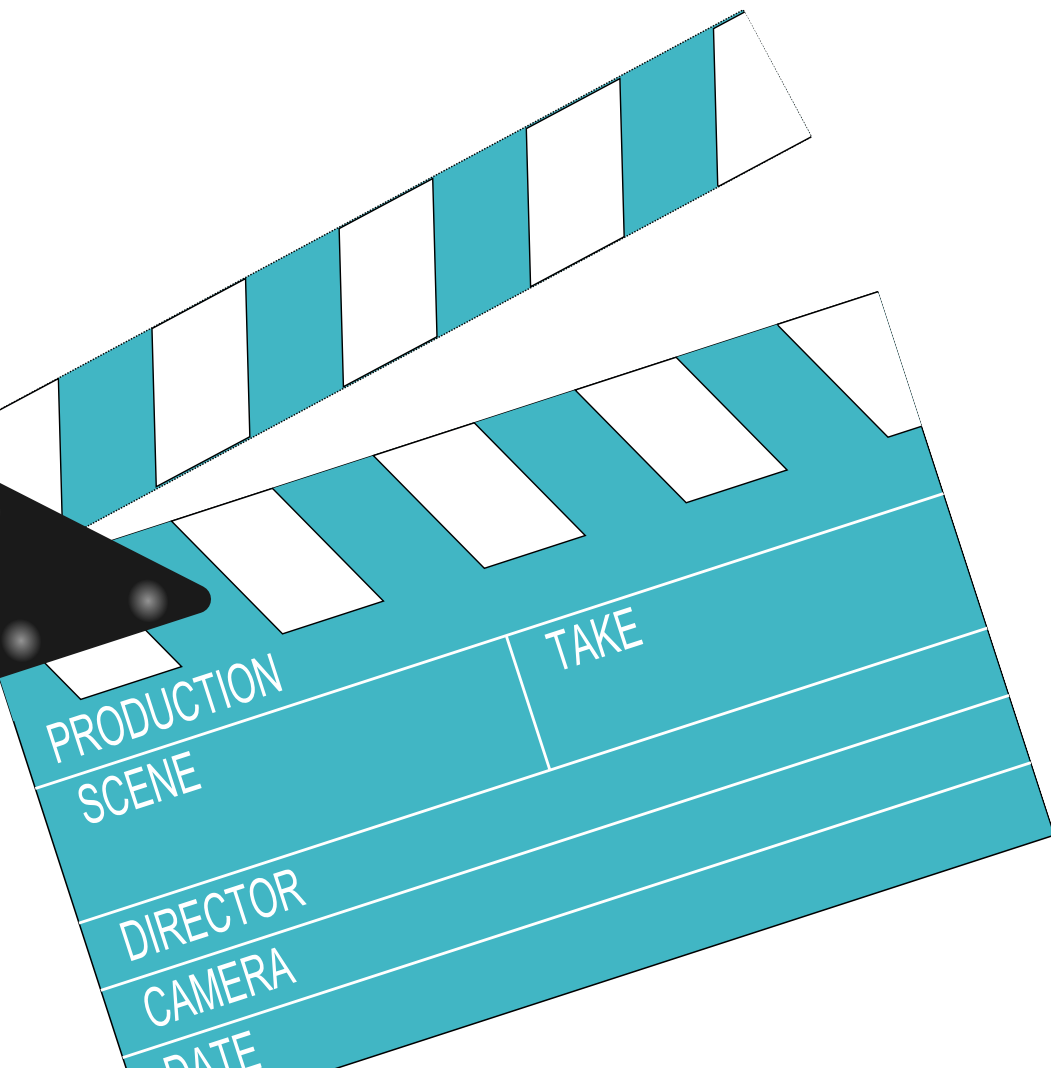
Le nettoyage est géré par la société AGENOR qui intervient deux fois par semaine (mardi et vendredi) pour désinfecter les sols, hors de ces temps se sont les animateurs qui effectuent le dépoussiérage, le nettoyage et la désinfection des locaux.

• *PARTENAIRE MÉDIATHÈQUE*

Les communes disposent d'une médiathèque publique accessible à tous. Le directeur entre en contact avec les membres du personnel de la médiathèque. Dans ce lieu, il est possible de :

- Profiter de moments de calme en compagnie d'un groupe d'enfants.
- Aller voir une exposition mise en place par le personnel.
- Prendre des livres sur le thème du centre de loisirs

C'est un endroit agréable et tranquille où l'on peut se rassembler en petit groupe



- **PARTENAIRE EPN**

Espace publics et numériques, plus précisément connu sous le nom d'EPN.

QU'EST-CE QU'UN ESPACE PUBLIC NUMÉRIQUE ?

Ce sont des lieux destinés à faciliter l'inclusion numérique, la formation et l'accès aux technologies de l'information et de la communication pour tous.

zoom sur le FABLAB DE SAINT-POL

+ Les fablabs sont des laboratoires de création modernes, où vous pouvez explorer un univers d'innovation en utilisant des outils de pointe tels que des imprimantes 3D, découpeurs laser ou encore des brodeuses numériques...

+ Venez concrétiser vos idées,
Que se soit en fabriquant :
> des prototypes de gadgets
> des casquettes, des tee-shirts
> des mugs ou même des objets artistiques comme des sculptures sur bois personnalisées ou des bijoux imprimés en 3D !

+ Un grand catalogue d'objets est à votre disposition sur place !

Si l'équipe d'animation veut réaliser un projet numérique, le directeur prend contact et planifie un rendez-vous avec le personnel de l'EPN à l'avance pour réserver des créneaux.

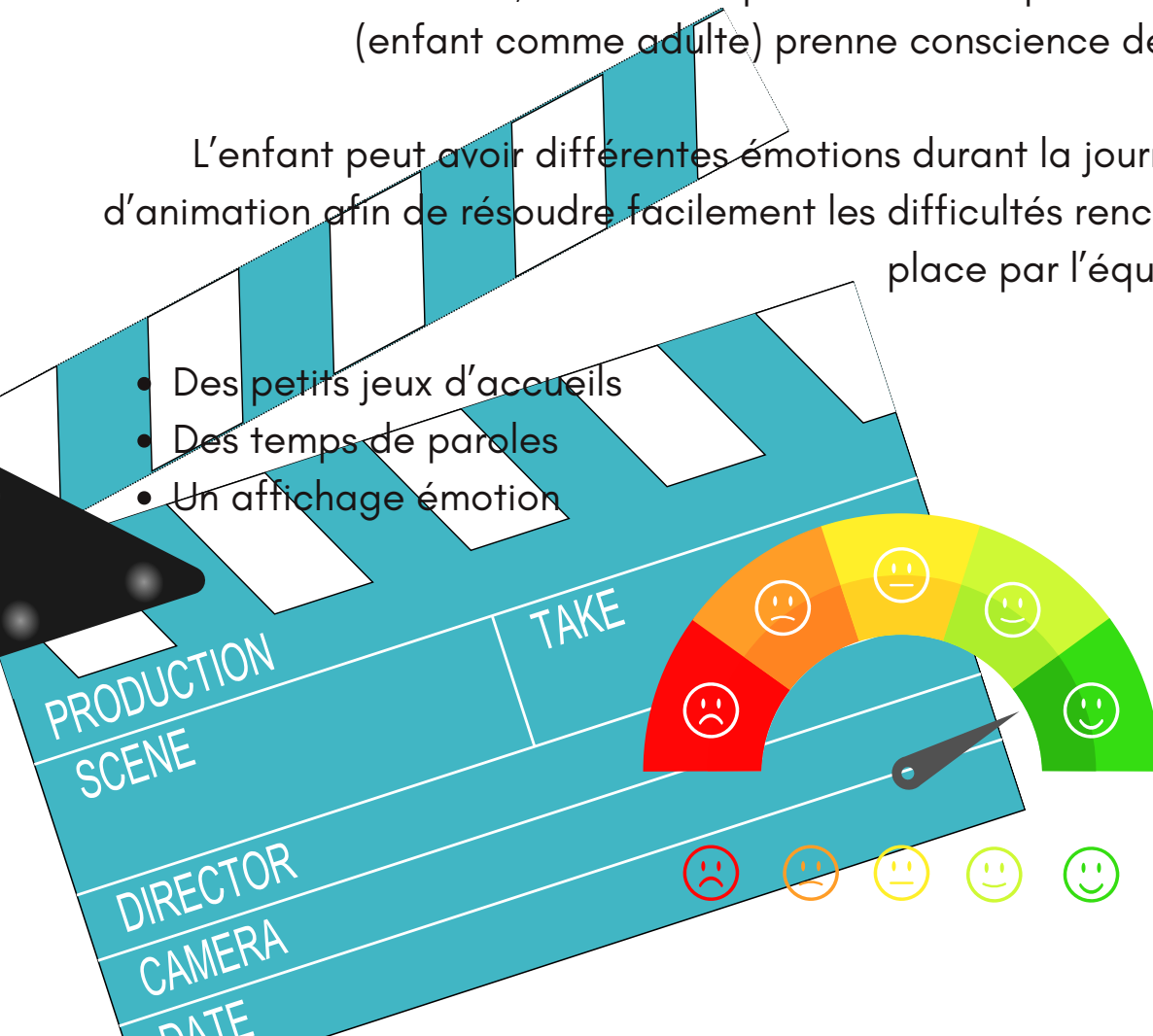
II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

Les compétences psychosociales consistent à savoir résoudre les problèmes, en trouvant des solutions, à communiquer efficacement, à avoir conscience de soi et des autres et à savoir réguler ses émotions. Durant cet accueil de loisirs, nous allons prendre en compte le bien-être de chacun afin que chaque personne (enfant comme adulte) prenne conscience de son humeur et de ses sentiments.

L'enfant peut avoir différentes émotions durant la journée, elles doivent être comprises par l'équipe d'animation afin de résoudre facilement les difficultés rencontrées. Plusieurs méthodes peuvent être mises en place par l'équipe :

- Des petits jeux d'accueils
- Des temps de paroles
- Un affichage émotion



II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• PUBLIC ACCUEILLI

Lors de cette année, notre Accueil Collectif de Mineurs accueillera des enfants de 3 à 11ans avec un effectif global plus ou moins proche de 10 à 20 enfants par mercredi. Chaque enfant est différents mais au sein de notre accueil, il trouvera sa place dans son groupe et pourra profiter pleinement. Nos animateurs veilleront à respecter le rythme de chaque enfants lors des animations mais aussi à connaître les différentes caractéristiques de leur groupe d'enfant dans le but de pouvoir leur proposer des animations en adéquation avec ces dernières.

ENFANTS DE 10 À 12 ANS
BESOINS, INTÉRÊTS ET ACTIVITÉS POSSIBLES

BESOINS ET INTÉRÊTS	ACTIVITÉS POSSIBLES
Besoins physiologiques (alimentation, sommeil et mouvement)	Grands jeux (jeux de piste, chasse au trésor, cluedo, etc.)
Besoin d'affection, de sécurité et de communication	Activités sportives et de plein air (jeux de compétition, rallyes, défis, etc.)
Besoin de se situer comme « grands », on ne joue plus avec les « petits » et on rejette les jeux de « petits »	Activités créatives élaborées
Besoin de compétition	Activités d'expression
Besoin de justice et d'équité	Lecture (BD, romans, mangas, etc.)
La séparation des sexes devient opposition dans certaines occasions	Chants et danses
Formation des bandes	Découverte d'un milieu / de la nature (cueillette, création d'un herbier, etc.)
Maturation (généralement plus rapide pour les filles)	Balades à la journée et camping
	Activités autogérées (sous la surveillance d'un adulte)

PRÉ-ADOLESCENTS DE 12 À 14 ANS
BESOINS, INTÉRÊTS ET ACTIVITÉS POSSIBLES

BESOINS ET INTÉRÊTS	ACTIVITÉS POSSIBLES
Besoins physiologiques (alimentation, sommeil et mouvement)	Grands jeux (jeux de piste, chasse au trésor, cluedo, etc.)
Besoin d'affection, de sécurité et de communication	Activités sportives et de plein air (jeux de compétition, rallyes, défis, etc.)
Modifications morphologiques profondes (se manifestent plus ou moins tôt selon l'individu)	Activités créatives élaborées (marionnettes à fil, nichoirs, etc.)
Apparition des pulsions amoureuses avec plus de sentimentalité chez les filles	Activités d'expression élaborées (montage audiovisuel, atelier photo, théâtre, débats, création d'un spectacle, etc.)
Début du détachement par rapport à la famille	Lecture (BD, romans, mangas, etc.)
Besoins d'identification (idoles)	Jeux de société
Besoin d'initiatives et de responsabilité	Chants et danses
Attrait pour les créations élaborées et spécialisation des intérêts	Balades à la journée et camping de plusieurs jours
Besoin d'appartenance à un groupe (goûts musicaux, alimentaires, vestimentaires et idéaux)	Activités autogérées (sous la supervision d'un adulte)

ADOLESCENTS DE 14 À 17 ANS
BESOINS, INTÉRÊTS ET ACTIVITÉS POSSIBLES

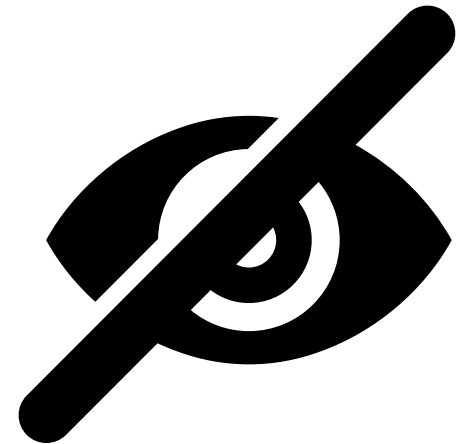
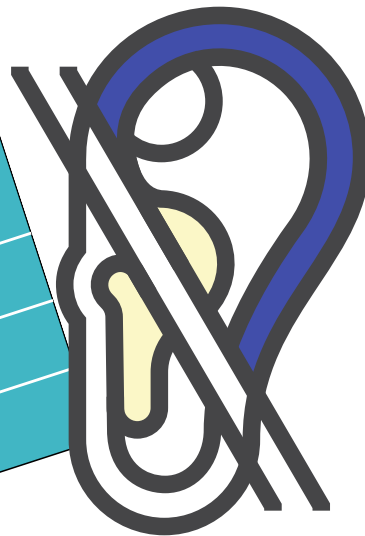
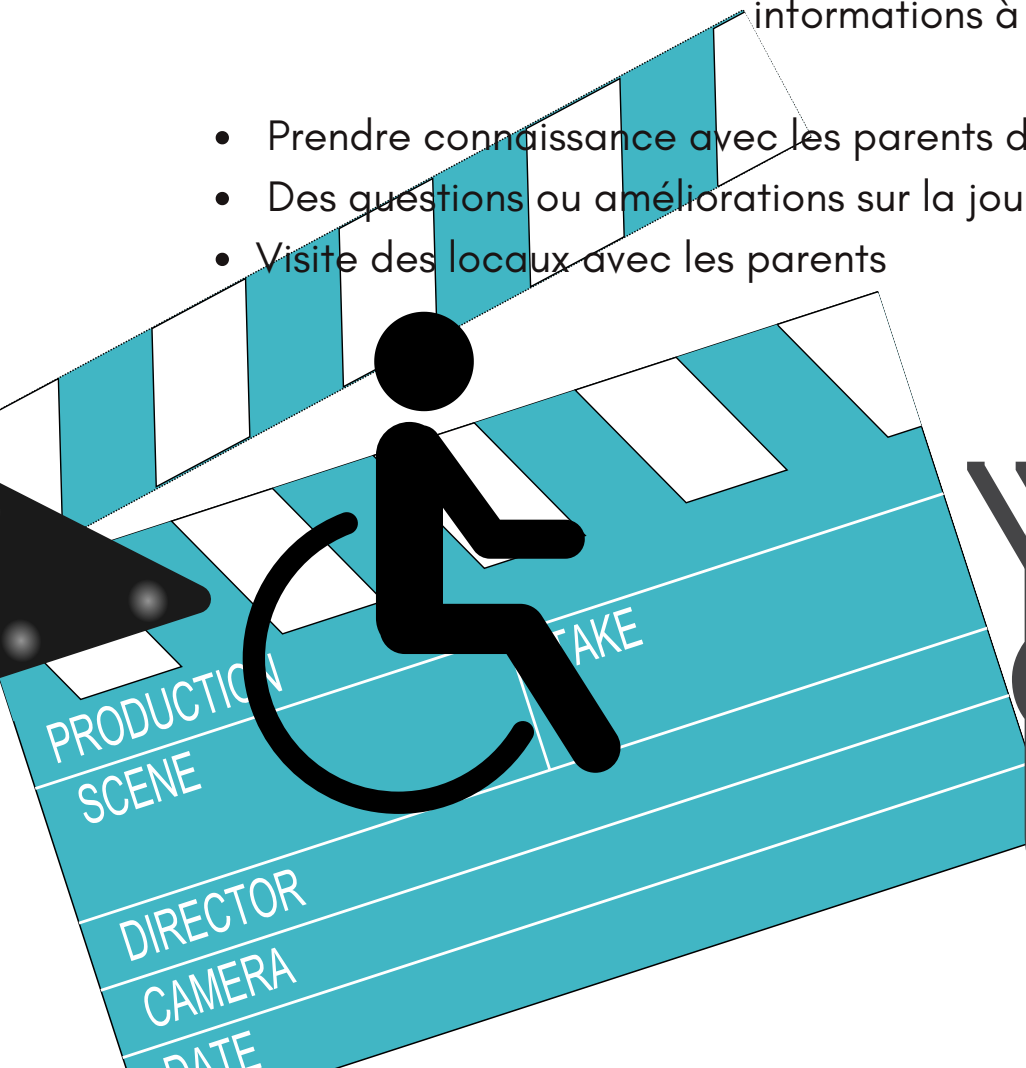
BESOINS ET INTÉRÊTS	ACTIVITÉS POSSIBLES
Besoins physiologiques (alimentation, sommeil et mouvement)	Les activités sont organisées collectivement, laissant des possibilités d'initiatives, de propositions, de choix et éventuellement de refus
Besoin d'affection, de sécurité et de communication	Sports collectifs
Besoins sexuels	Jeux de coopération
Affirmation de la personnalité, besoin d'indépendance et d'autonomie	Jeux de rôle
Recherche de ses limites, de celles des autres et du système en général	Organisation de débats, matchs d'impro, moments de discussions et d'échanges
Besoin de discussions, de réflexions, ambivalence dans les comportements (besoin de groupe et de solitude... besoin de se dépenser à fond, et de ne rien faire)	Activités d'expression très élaborées (techniques audiovisuelles et informatiques, etc.)
Besoin de conflits (opposition systématique)	Activités créatives très élaborées
Négation des valeurs : idéalisation mais aussi identification (modèles)	Lecture et musique
	Activités autogérées (sous la supervision d'un adulte)

II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• L'INCLUSION DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Les enfants en situation de handicap se doivent d'être intégrer au sein de la structure de loisirs. C'est le rôle des équipes pédagogiques et de permettre à ces enfants, au même titre que les autres enfants, de vivre des temps de loisirs, dans les accueils collectifs de mineurs. Quelques informations à prendre en compte :

- Prendre connaissance avec les parents du l'handicap
- Des questions ou améliorations sur la journée
- Visite des locaux avec les parents



LE TÉLÉPHONE

Lors des activités, les jeunes devront ranger leur téléphone portable dans leur sac. Ils auront des moments dédiés pour les utiliser. En cas de non-respect des règles établies par l'équipe, l'équipe pédagogique aura la possibilité de récupérer le téléphone.

MOMENT DE LA JOURNÉE	AUTORISATION
ACCUEIL DE 8H À 9H	OUI
TEMPS D'ACTIVITÉ DE 9H À 12H	NON
TEMPS D'ACCUEIL MIDI DE 12H À 12H30	NON
REPAS DE 12H15 À 13H	NON
TEMPS D'ACCUEIL DE L'APRÈS -MIDI DE 13H30 À 14H	OUI
TEMPS D'ACTIVITÉ DE 14H À 16H	NON
GOUTER ENTRE 16H15 ET 16H30	NON
TEMPS DE PAROLE 17H À 17H30	NON
ACCUEIL DU SOIR 17H30 À 18H30	OUI



LA LAÏCITÉ

Ternoiscom, en tant que communauté territoriale, doit instaurer la laïcité à travers ses ACM. Ainsi, pour respecter et inclure tout le monde, il est demandé aux adultes et aux enfants de ne pas montrer de signes ou de comportements qui vont à l'encontre des idéaux de chacun.

II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• LES RÉUNIONS

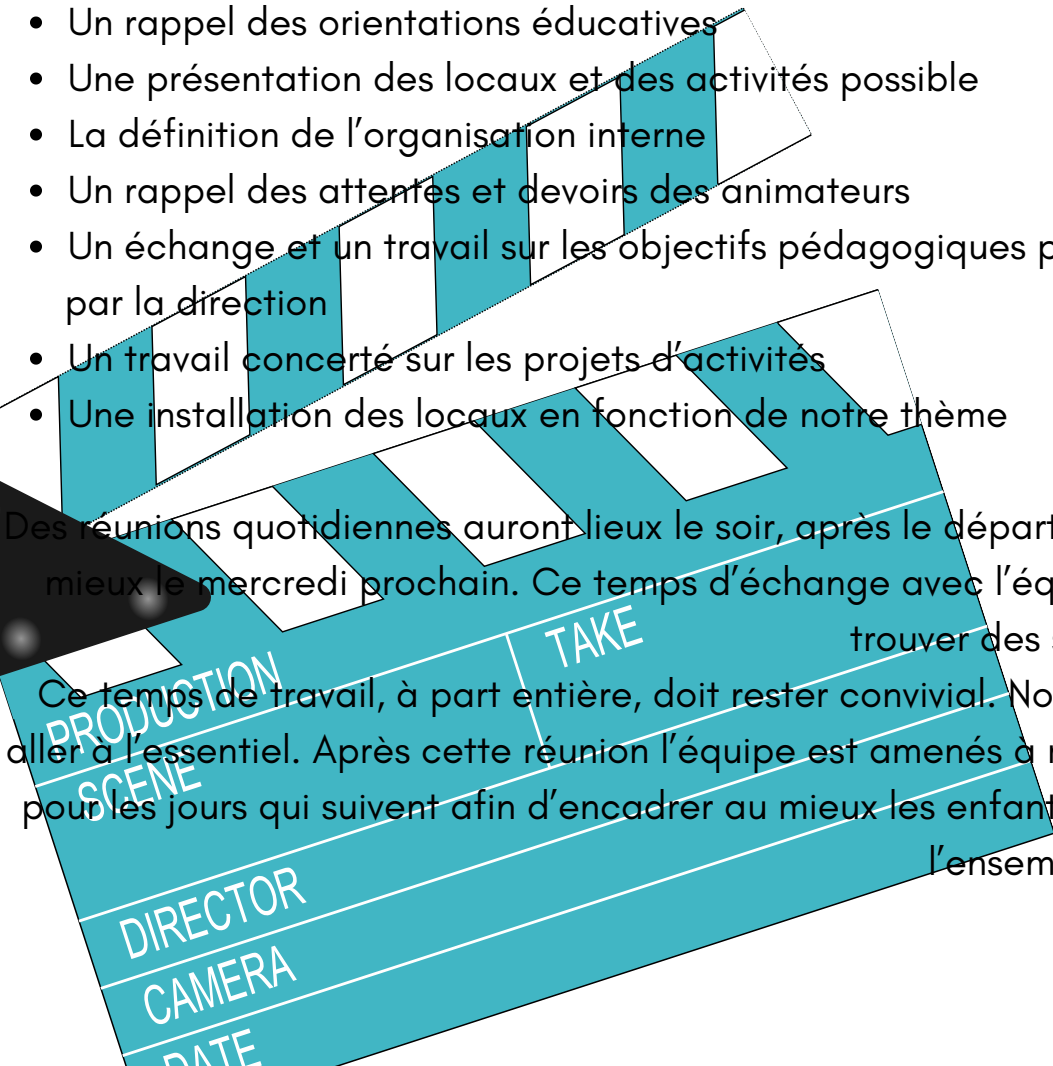
La préparation de l'ACM à nécessité l'organisation de réunions de préparation avec l'équipe d'animation.

Ces réunions ont permis:

- Une présentation et une rencontre de l'équipe pédagogique
- Un rappel des orientations éducatives
- Une présentation des locaux et des activités possible
- La définition de l'organisation interne
- Un rappel des attentes et devoirs des animateurs
- Un échange et un travail sur les objectifs pédagogiques proposés par la direction
- Un travail concerté sur les projets d'activités
- Une installation des locaux en fonction de notre thème

Des réunions quotidiennes auront lieux le soir, après le départ des enfants, pour faire un point sur la journée passée et préparer au mieux le mercredi prochain. Ce temps d'échange avec l'équipe est primordial pour déceler toutes les difficultés et essayer de trouver des solutions ensemble.

Ce temps de travail, à part entière, doit rester convivial. Nous essayons cependant d'être efficaces pour ne pas se disperser et aller à l'essentiel. Après cette réunion l'équipe est amenés à rentrer chez elle pour respecter le temps de sommeil et être en forme pour les jours qui suivent afin d'encadrer au mieux les enfants. Un animateur fatigué est un animateur dangereux pour lui et pour l'ensemble du groupe.



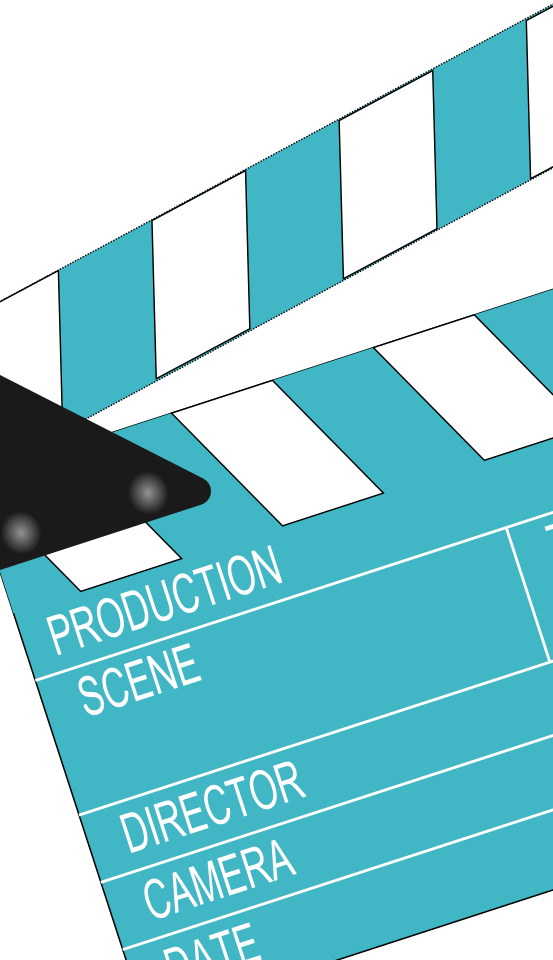
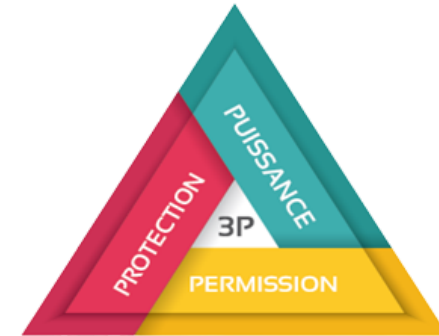
II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• PERMISSION – PROTECTION

Dans le but de veiller au respect, à la bienveillance et au professionnalisme entre les membres de l'équipe pédagogique. Lors de la réunion avec les animateurs, l'équipe de direction établit les règles de vie, à savoir ce qui peut être négocié et ce qui ne peut pas l'être.

LE JEUNE

✓ PERMISSION	PROTECTION ✗
• LES ENFANTS SONT LIBRES DE S'AMUSER, DE JOUER ET DE PROFITER PLEINEMENT AU SEIN DE L'ACCUEIL DE LOISIRS	• LA VIOLENCE NE SERA PAS TOLÉRÉE, QU'ELLE SOIT PHYSIQUE, MORALE OU VERBALE
• L'ENFANT EST LIBRE DE NE PAS VOULOIR PARTICIPER À UNE ACTIVITÉ PROPOSÉE (L'ANIMATEUR VEILLERA AU CADRE SÉCURITAIRE)	• LE HARCÈLEMENT EST INTERDIT
• L'ÉCOUTE ENVERS TOUS DOIT ÊTRE RESPECTÉE	• AVOIR UN VOCABULAIRE NON ADAPTÉ
• LE RESPECT ET LA TOLÉRANCE SONT NÉCESSAIRES POUR LE BON DÉROULEMENT DE L'ACCUEIL	• APPORTER DES APPAREILS ÉLECTRONIQUES (EN CAS DE VOLS, PERTES OU CASSE NOUS DÉCLINONS TOUTE RESPONSABILITÉ)
• DES TEMPS DE DIALOGUES SERONT INSTAURÉS POUR PERMETTRE À L'ENFANT DE S'EXPRIMER ET DE PROPOSER DES ACTIVITÉS	• DROGUE ET ALCOOL SONT INTERDITES



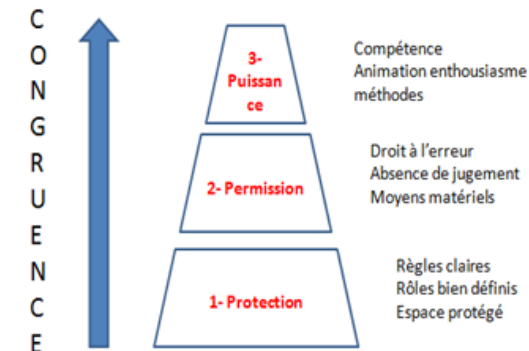
II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• Permission - Protection:

L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

PERMISSION 	PROTECTION 
• LE TABAC EST TOLÉRÉ UNIQUEMENT DANS L'ESPACE PRÉVU À CET EFFET	• LA VIOLENCE NE SERA PAS TOLÉRÉE, QU'ELLE SOIT PHYSIQUE, MORALE OU VERBALE
• LES PAUSES MÊME SI JE NE SUIS PAS FUMEUR	• LES SUBSTANCES ILLICITES (DROGUES, ALCOOL, ETC...) SONT FORMELLEMENT INTERDITES
• LA FRANCHISE PERMETTANT LE CONSEIL	• LES RÉSEAUX SOCIAUX SONT INTERDITS AVEC LES ENFANTS. DE MÊME, POUR LA PUBLICATION DE PHOTOS D'ENFANTS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX
• L'USAGE DU TÉLÉPHONE EST TOLÉRÉ ET LIMITÉ À UN USAGE PROFESSIONNEL C'EST-À-DIRE DANS LE CADRE D'ACTIVITÉ OU DANS LE BUT DE RESTER JOIGNABLE EN SORTIE OU EN CAS DE PROBLÈME	• LES JUGEMENTS, L'INÉGALITÉ, LE HARCÈLEMENT ET LES DISCRIMINATIONS NE SERONT PAS TOLÉRÉS
• LA COMMUNICATION, L'ESPRIT D'ÉQUIPE, L'ENTRAIDE ET LA COHÉSION SONT ESSENTIELLES POUR LE BON DÉROULEMENT DE L'ACCUEIL	• AVOIR UN VOCABULAIRE NON ADAPTÉ
• PROPOSER DES ACTIVITÉS INNOVANTES	
• LE RESPECT DES HORAIRES EST INDISPENSABLE	

Règle des 3P



PRODUCTION
SCENE

DIRECTOR
CAMERA
DATE

II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• ACCUEIL ET DÉPART ÉCHELONNÉ

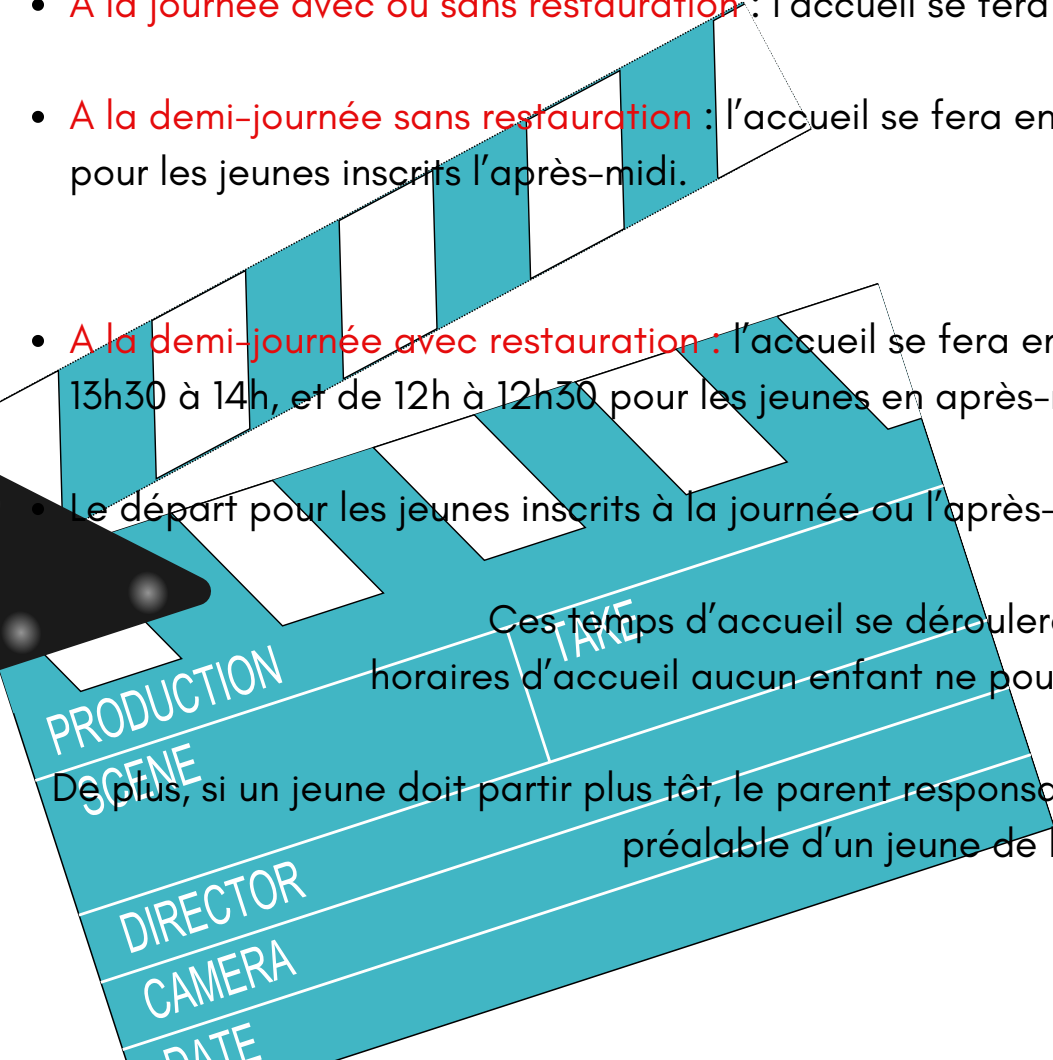
L'accueil se fera sur différents temps.

Les familles ont la possibilité d'inscrire leurs enfants sous différents régimes.

- **A la journée avec ou sans restauration** : l'accueil se fera entre 8h et 9h.
- **A la demi-journée sans restauration** : l'accueil se fera entre 8h et 9h pour Les jeunes inscrits le matin et de 13h30 à 14h pour les jeunes inscrits l'après-midi.
- **A la demi-journée avec restauration** : l'accueil se fera entre 8h et 9h pour les enfants inscrits le matin avec un départ de 13h30 à 14h, et de 12h à 12h30 pour les jeunes en après-midi avec un départ entre 17h30 et 18h30
- Le départ pour les jeunes inscrits à la journée ou l'après-midi se déroulera de 17h30 à 18h30.

Ces temps d'accueil se dérouleront à la porte de la salle en dehors des horaires d'accueil aucun enfant ne pourra être accueilli pour des raisons de sécurité.

De plus, si un jeune doit partir plus tôt, le parent responsable devra prévenir la direction et signer une décharge. La sortie préalable d'un jeune de l'accueil de loisirs est définitive.



II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• LES REPAS ET GOÛTERS

Le service est assuré par la chaine de restauration Dupont. Les plats sont commandés en amont par la directrice ou le service jeunesse, elle doit prendre connaissance de chaque régime des enfants (repas végétariens ou des repas sans porc).

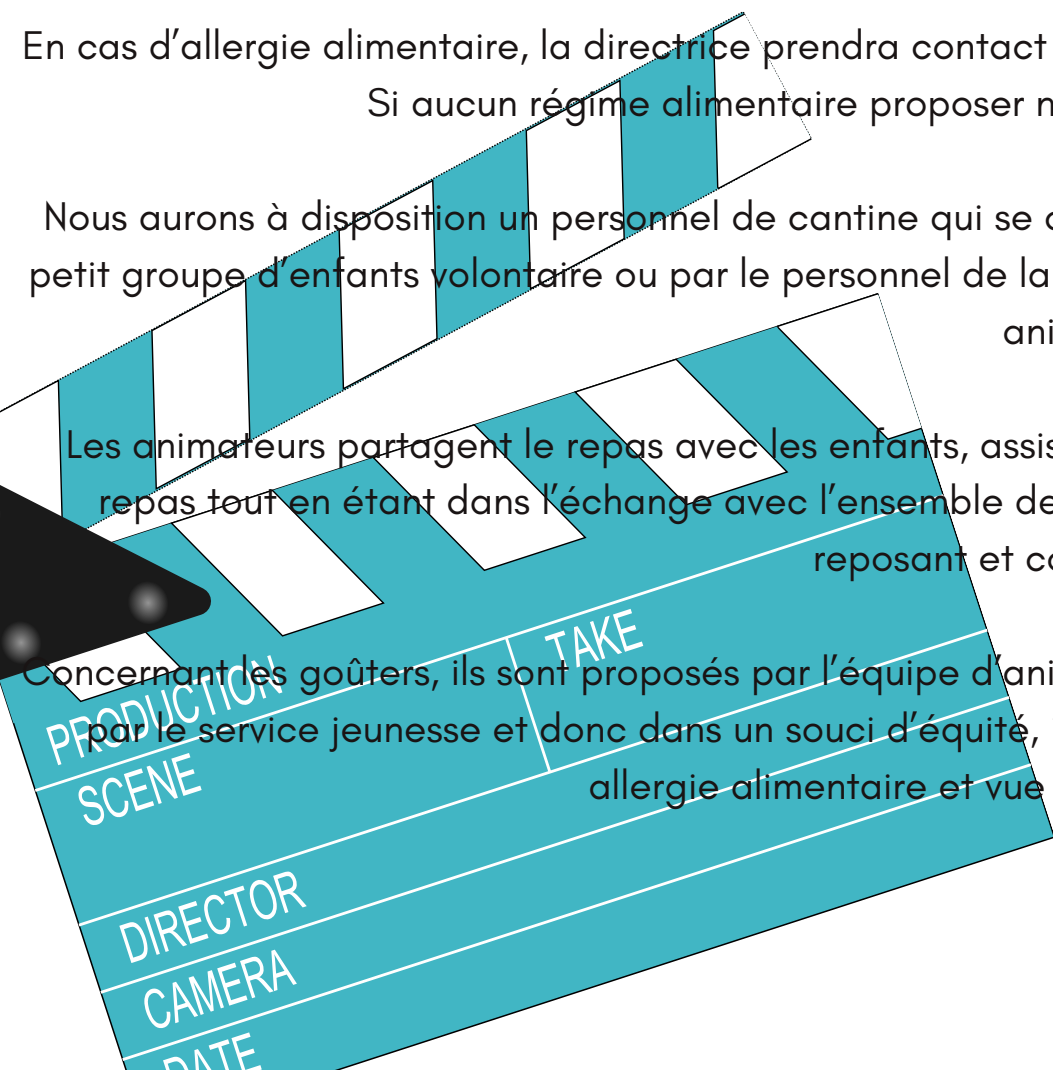
En cas d'allergie alimentaire, la directrice prendra contact avec la famille afin de voir quel régime alimentaire conviendrait.

Si aucun régime alimentaire proposer ne convient, la famille pourra fournir le repas.

Nous aurons à disposition un personnel de cantine qui se chargera de faire réchauffer les plats. La table sera mise par un petit groupe d'enfants volontaire ou par le personnel de la cantine. La distribution des plats est réalisée par l'ensemble des animateurs.

Les animateurs partagent le repas avec les enfants, assis à leur table. L'animateur veillera ainsi au bon déroulement du repas tout en étant dans l'échange avec l'ensemble des jeunes présents. Le moment du repas un moment convivial, reposant et constructif pour tous.

Concernant les goûters, ils sont proposés par l'équipe d'animation dans un souci d'équilibre alimentaire. Le goûter est offert par le service jeunesse et donc dans un souci d'équité, il est demandé aux familles de ne fournir qu'une gourde (sauf allergie alimentaire et vue au préalable avec la directrice).



II- L'ORGANISATION D'UN ACM

• UNE JOURNÉE TYPE EN ACM:

Il faut préciser qu'une journée type constitue une journée dont le déroulement sera normal, c'est-à-dire sans interruption par une activité de consommation quelconque.

Ainsi, les horaires fixés le sont à titre indicatif et sont susceptibles de modification.

7h45 : Arrivée de l'équipe d'animation et installation des locaux.

8h à 9h : Accueil échelonné avec mise en place d'ateliers et temps autogéré.

9h à 11h45 : Activités proposées par les animateurs et/ou ateliers à la carte proposés par les animateurs.

11h45 à 12h : Passage aux toilettes, nettoyage des mains

12h à 12h30 : Départ des jeunes inscrits au matin ou sans repas / Arrivée des jeunes inscrits pour le repas. 12h à 13h : Repas

13h à 13h30 : Temps calme mis en place par l'équipe.

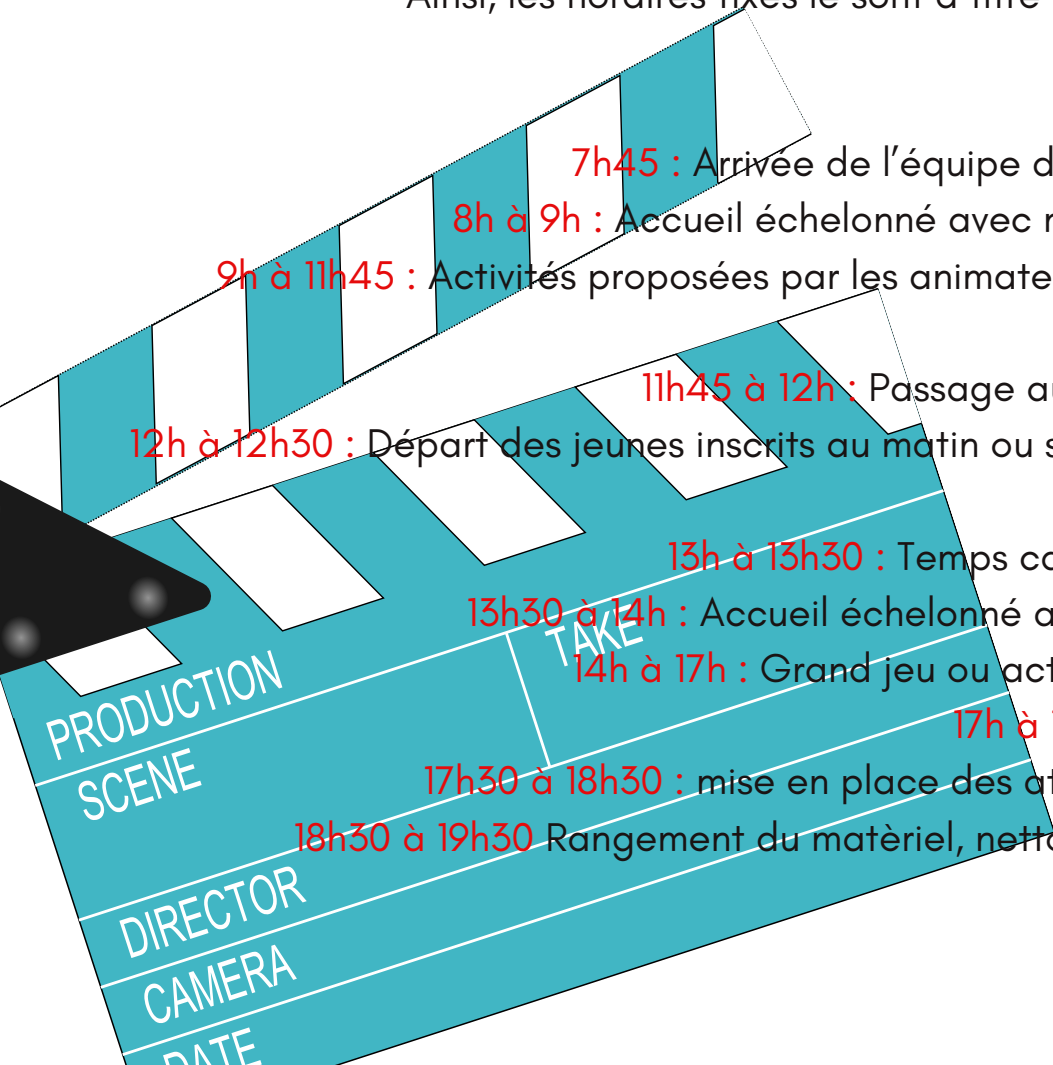
13h30 à 14h : Accueil échelonné avec mise en place d'activités et d'ateliers.

14h à 17h : Grand jeu ou activités proposées par les animateurs.

17h à 17h30 : Goûter

17h30 à 18h30 : mise en place des ateliers pour le départ échelonné des enfants.

18h30 à 19h30 : Rangement du matériel, nettoyage des locaux et réunion de l'équipe d'animation.



II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• LE CAMPING

Cette année, nous nous rendons au camping de la base nautique Riverside Park à Saint-Laurent-Blangy 62223

Nous partons avec le centre ados d'Heuchin, Pernes, Auxi .

Au cours de notre séjour en camping, nous allons participer à diverses activités. Nous partons du 18 au 21 août 2025.

JOURNÉE TYPE
7H45 – 8H00 : ON SE RÉVEILLE TRANQUILLEMENT
8H – 8H45 : PETIT DÉJEUNER
ENTRE 9H00 ET 9H30: VAISSELLE ET RANGEMENT DES TENTES
9H30: ON SE PRÉPARE POUR L'ACTIVITÉ DU MATIN
9H45 : DÉPART POUR L' ACTIVITÉ DU MATIN. POUR 10H00
12H30 – 13H30 REPAS
13H30: VAISSELLE ET REPOS
14H00: DÉPART POUR L'ACTIVITÉ DE L'APRÈS MIDI
16H30: GOUTER APRÈS L'ACTIVITÉ
17H00 : DOUCHE
17H30 : TEMPS DE PAROLE, TEMPS LIBRE
18H00 : ON PRÉPARE à MANGER
19H00 – 20H00 : REPAS
20H00: VAISSELLE
21H00 – 22H00 : LA VEILLÉE

II- L'ORGANISATION DE L'ACM

• LES SOIRÉE JEUNES

Il sera possible pour les jeunes de participer à des soirées jeunes
Chaque semaine, l'équipe d'animation organisera une activité pour les jeunes.

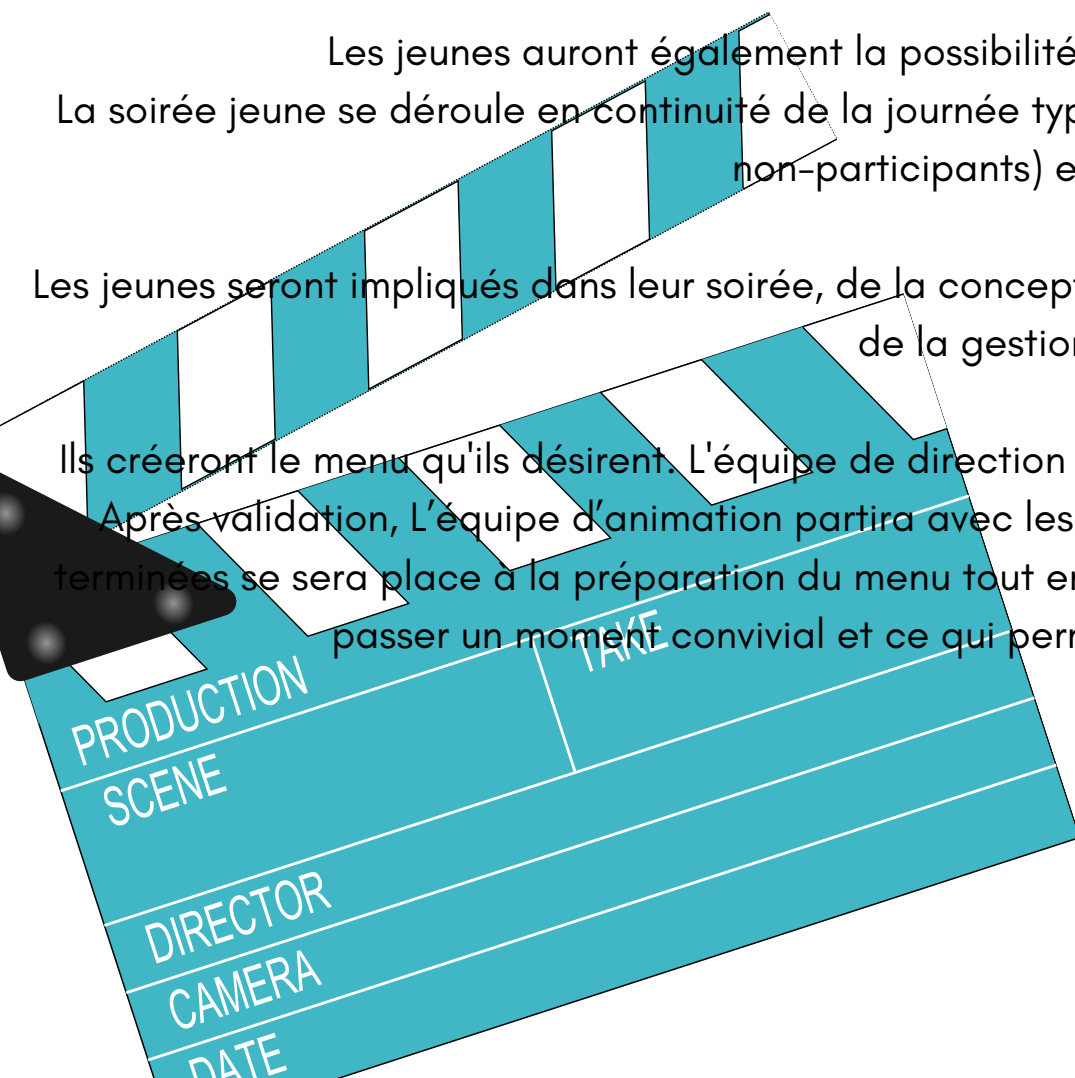
Les jeunes auront également la possibilité de proposer des animations qu'ils souhaitent.

La soirée jeune se déroule en continuité de la journée type. Le début est prévu à 18h30 (fin de l'accueil du soir pour les non-participants) et la fin se fera vers 22h.

Les jeunes seront impliqués dans leur soirée, de la conception à la préparation des repas. Les jeunes seront responsables de la gestion de leur budget.

Ils créeront le menu qu'ils désirent. L'équipe de direction va vérifier si ce menu est équilibré avant de le valider ou non.

Après validation, L'équipe d'animation partira avec les jeunes pour aller faire les courses. Lorsque les courses sont terminées se sera place à la préparation du menu tout en respectant les règles d'hygiène. Le but de ces soirées est de passer un moment convivial et ce qui permettra aussi aux jeunes de mieux se connaître.



	
Autorisation parentale	
Soirée jeunes (Petites vacances)	
Je soussigné(e), Mr* / Mme*	
Responsable légal de	
Autorise ma fille* / mon fils* à participer aux soirées jeunes de l'accueil de	
☐	Soirée jeunes du
☐	Soirée jeunes du
* Barrer la mention inutile	
Signature de la famille :	
Signature du jeune :	

II- L'ORGANISATION D'UN ACM

• LA COMMUNICATION AVEC LES FAMILLES

Les parents ont souvent des questions sur l'organisation du centre, sur les activités de la semaine ou les sorties.

Il est important de répondre le plus précisément possible, un tableau d'affichage est posé au niveau de la barrière d'accueil en expliquant :

- Les animateurs et directeurs présents
- Le thème des vacances
- Les horaires des accueils de loisirs
- Les documents réglementaires de l'établissement
- Les sorties
- Le menu

La directrice présente au portail de l'ACM (matin, midi et soir) sera disponible pour échanger avec les parents qui le souhaitent.

La direction et l'équipe pédagogique pourront ainsi avoir des retours réguliers ce qui va servir à : valoriser le travail de l'équipe pédagogique, avoir un point de vue extérieur, avoir le ressenti des enfants, permet à l'équipe de connaître les problèmes éventuels pour ensuite corriger. La communication peut aussi servir à partager les allergies, les maladies.

De plus les parents pourront apercevoir certaines photos d'activités ou sorties sur les réseaux sociaux gérés par Ternois.com.

II- L'ORGANISATION D'UN ACM

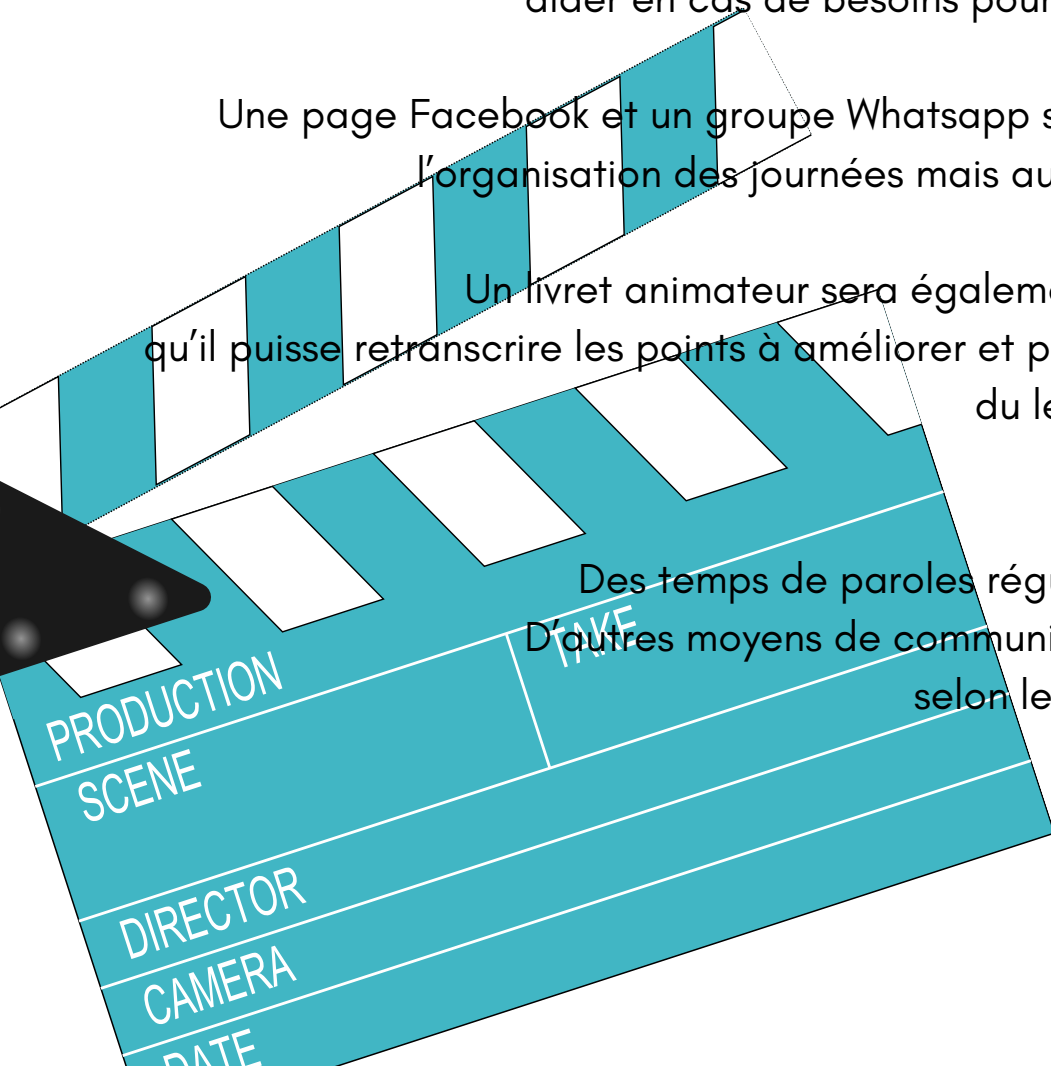
- LA COMMUNICATION AVEC L'ÉQUIPE

La direction sera à la disposition de chaque animateur tout au long de la période pour les former et les aider en cas de besoins pour les activités ou la vie quotidienne.

Une page Facebook et un groupe Whatsapp sera mis en place pour apporter les informations sur l'organisation des journées mais aussi pour communiquer entre les groupes.

Un livret animateur sera également transmis à chaque animateur pour qu'il puisse retranscrire les points à améliorer et positifs de la journée mais aussi pour préparer la journée du lendemain.

Des temps de paroles réguliers seront réalisés en réunion.
D'autres moyens de communications pourront être mis en place selon les animateurs.



II- L'ORGANISATION D'UN ACM

- **COMMUNICATION AVEC LE SERVICE JEUNESSE**

Le directeur ainsi que les familles ont la possibilité de contacter le service jeunesse au numéro suivant

03 21 04 01 68

ou bien via le mail suivant

jeunesse@ternoiscom.fr

Chaque directeur de centre de loisirs va se réunir une fois par semaine pour une réunion, un débrief de la semaine . La réunion se fait avec la coordinatrice du service jeunesse qui est prévu sur cette session.



III- LE PROJET JEUNES

• LE PROJET DES ADOS DU TERRITOIRE

La valeur commune : L'inclusion



Permettre à chaque enfant de participer pleinement aux activités

Cela signifie adapter les jeux, les espaces et les règles pour que tous les enfants, y compris ceux en situation de handicap ou avec des besoins spécifiques, puissent s'impliquer activement, sans exclusion.



Développer le respect et la solidarité entre les enfants
L'inclusion en ACM vise à créer un climat bienveillant, où la différence est perçue comme une richesse. Les animateurs encouragent l'empathie, l'écoute, et la coopération entre enfants de tous horizons.



Favoriser l'estime de soi et le sentiment d'appartenance
Chaque enfant doit se sentir reconnu, valorisé et accepté dans le groupe. L'inclusion contribue à ce que chacun trouve sa place, s'exprime librement et développe sa confiance en lui.

III- LE PROJET JEUNES

• LE PROJET DES ADOS DU TERRITOIRE

Ambassadeurs des Jeunes du Territoire Contexte :

Dans le cadre de l'animation jeunesse sur le territoire de Ternoiscom, le projet "Ambassadeur" vise à renforcer l'identité des jeunes dans les différents sites d'accueil. Il favorise la mobilité, la citoyenneté, la rencontre et le dialogue entre les jeunes de divers secteurs.

Objectifs généraux :

- Valoriser la parole et les idées des jeunes du territoire.
- Renforcer l'identité territoriale et le sentiment d'appartenance.
- Favoriser la mobilité et l'ouverture à l'autre.
- Encourager l'engagement citoyen et la co-construction d'une charte des jeunes.

Déroulement du projet :

Chaque site jeunesse (Pernes, Heuchin, Frévent, Auxi, Pass'age) élira un ambassadeur. Les ambassadeurs se réuniront chaque semaine pour travailler ensemble autour de l'identité jeunesse sur le territoire et co-construire une charte commune des jeunes.

Toutes les deux semaines, un groupe de 3 à 4 jeunes participera à un échange inter-sites appelé "Vie ma vie", permettant de découvrir un autre accueil et son fonctionnement.

Le projet se conclura par une sortie à Paris regroupant l'ensemble des jeunes et animateurs des différents sites afin de finaliser la charte, valoriser les travaux réalisés et vivre une expérience collective forte autour de la citoyenneté et de la culture.

Public concerné : Jeunes âgés de 11 à 17 ans inscrits dans les accueils jeunesse des sites de Pernes, Heuchin, Frévent, Auxi et Pass'age.

Durée du projet : Le projet s'étendra sur toute la durée des vacances d'été (juillet-août 2025).

Évaluation : - Suivi régulier des réunions entre ambassadeurs.

- Feedback des jeunes après les immersions "Vie ma vie".

- Réalisation et présentation d'une charte collective en fin de séjour à Paris.

IV- LES MOYENS D'ACTIONS

• LE THÈME

Le thème "Cinéma" invite les adolescents à plonger dans l'univers fascinant du 7^e art. Qu'ils soient passionnés de comédie, d'action, de science-fiction ou de films d'animation, chacun pourra trouver sa place devant — ou derrière — la caméra.

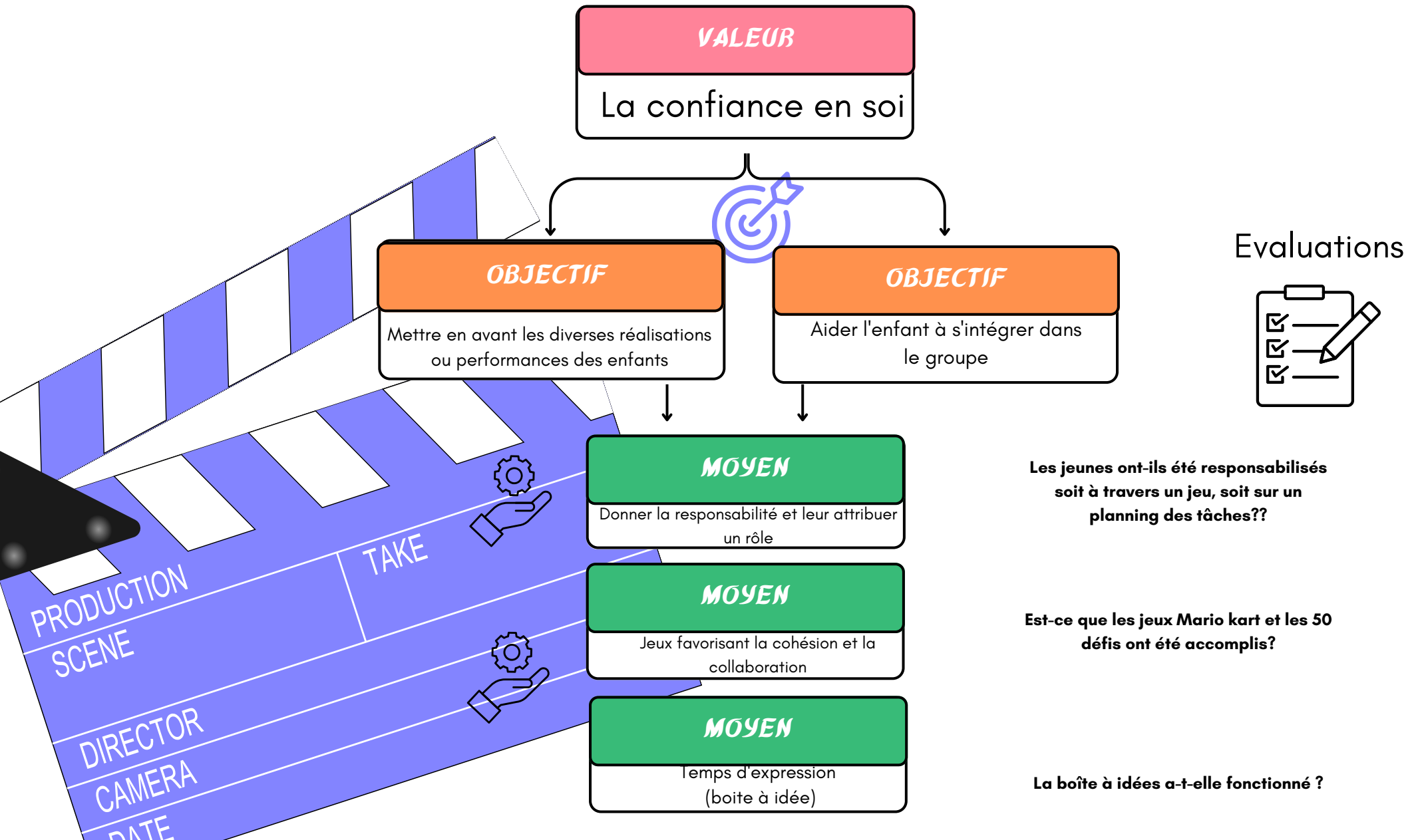
Pendant toute la durée de cette session, les jeunes deviendront à tour de rôle scénaristes, réalisateurs, acteurs, monteurs, décorateurs ou critiques de cinéma. De l'écriture du scénario au tournage, en passant par la création d'affiches ou l'organisation d'une projection, ils découvriront toutes les étapes de la fabrication d'un film.

Ce thème favorise la créativité, le travail en équipe, l'expression orale et corporelle, tout en valorisant les talents de chacun. C'est aussi une belle occasion de se mettre en scène, de développer sa confiance en soi, et de vivre une aventure collective inoubliable.



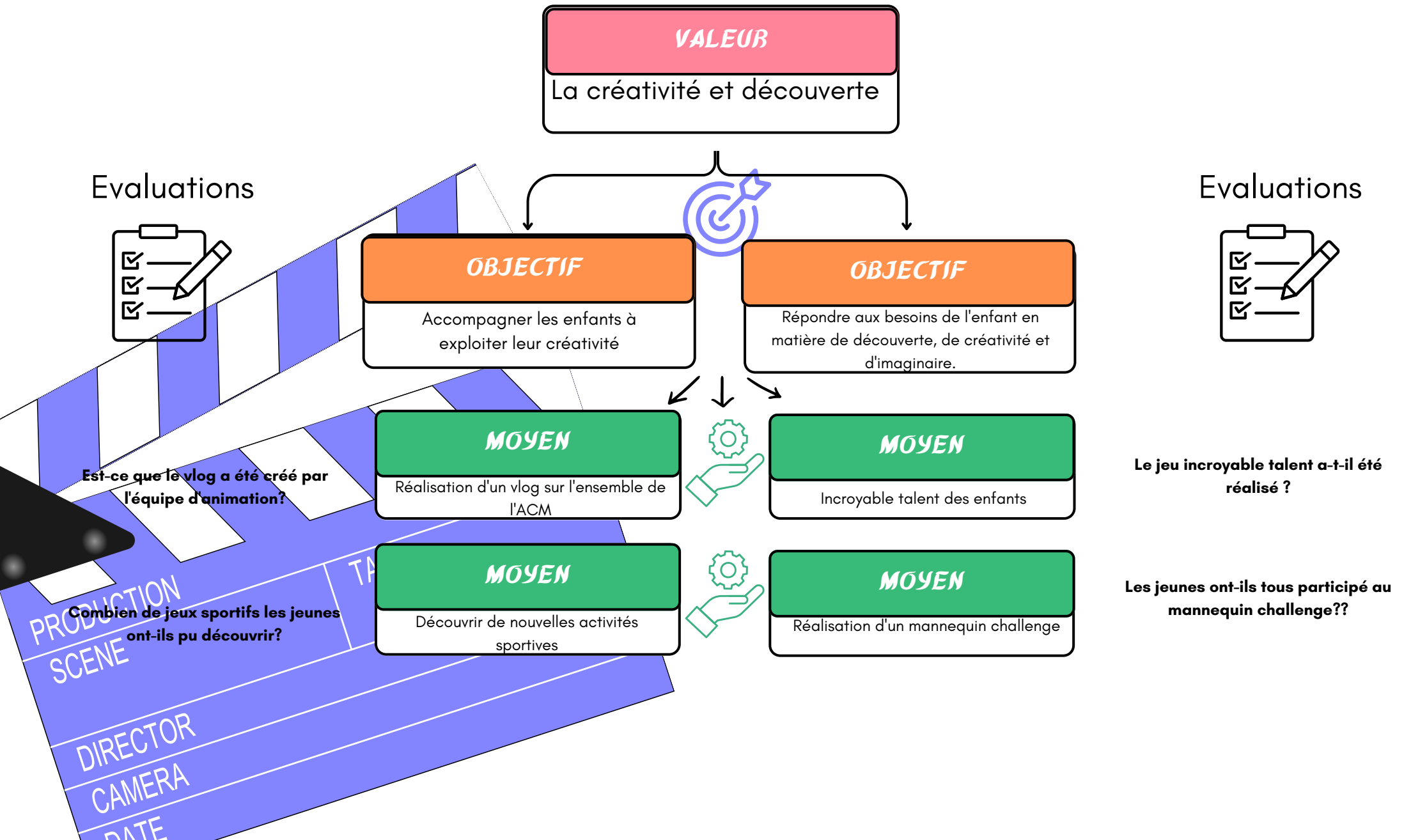
IV- LES MOYENS D'ACTION

- **VALEURS ET OBJECTIF ET ÉVALUATION**



IV- LES MOYENS D'ACTION

- **VALEURS ET OBJECTIF ET ÉVALUATION**



IV- LES MOYENS D'ACTIONS

• LES CYCLES ET SÉANCES:

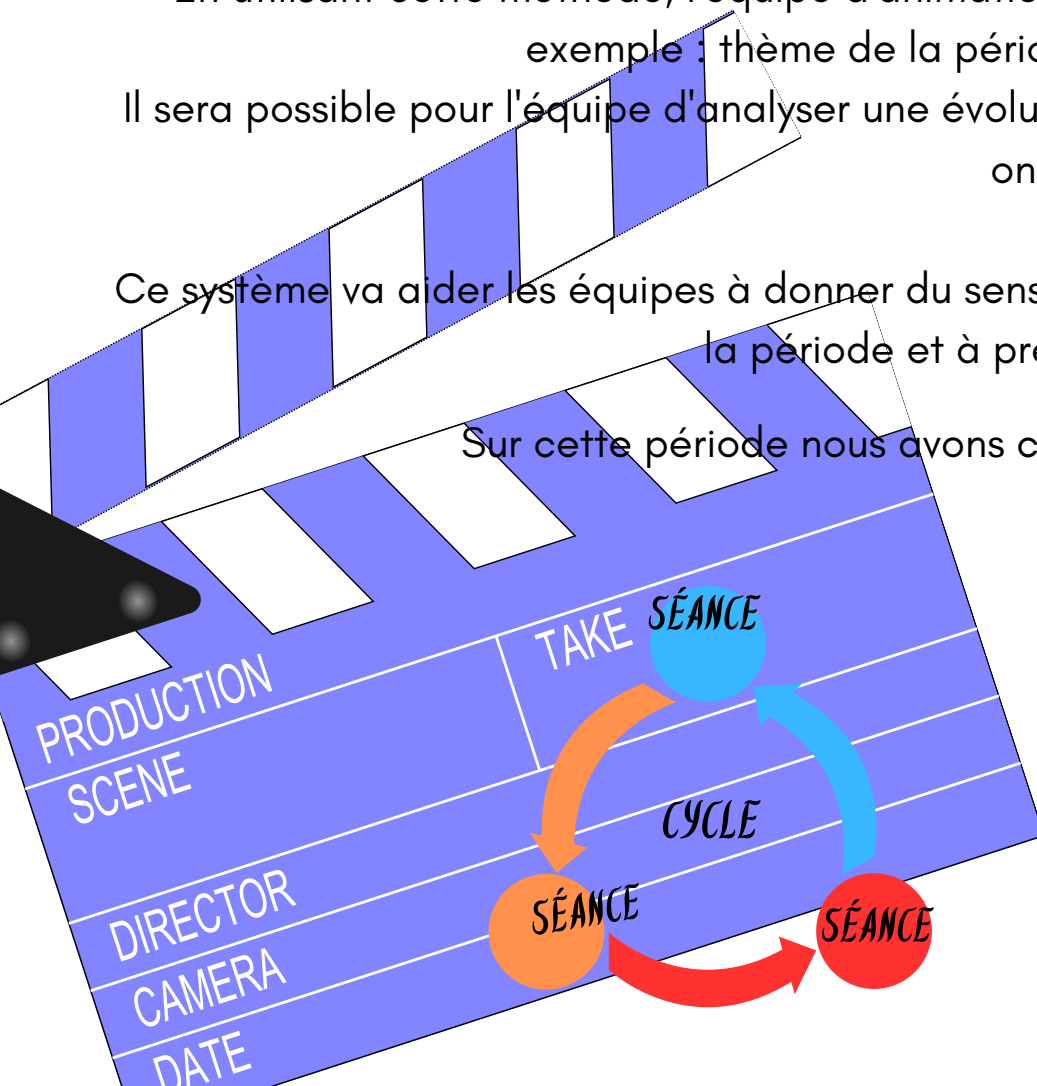
Durant toute la période, nous allons mettre en place un système de 'cycle et séance'.

En utilisant cette méthode, l'équipe d'animation pourra organiser des activités en lien avec le cycle (par exemple : thème de la période) et le diviser en plusieurs séances.

Il sera possible pour l'équipe d'analyser une évolution sur une période donnée, tout en vérifiant si les objectifs ont été atteints.

Ce système va aider les équipes à donner du sens aux activités proposées, à avoir un fil rouge tout au long de la période et à préparer au mieux les activités.

Sur cette période nous avons choisi le sous thème les animaux du monde



Le cycle : Le cinéma

Séance 1: Premier jeu les 50 défis

Séance 2: A la découverte de la fureur

Séance 3: Les artistes du Pékin express

Séance 4: Explorer de nouveaux sports

IV- LES MOYENS D'ACTIONS

• ÉVALUATION

Des temps d'évaluation seront mis en place avec l'équipe d'animation pédagogique.

Une grille d'évaluation (élaborée selon des critères définis par l'ensemble des directeurs de la communauté de communes du Ternois) a été donnée aux animateurs dès le début de l'accueil de loisirs afin qu'ils puissent voir ce que l'on attend d'eux.

La direction sera sur le terrain et veillera à former l'équipe mais aussi veillera à se rendre disponible et à les soutenir dans leurs missions.

Un entretien initial a permis, en début de session, une évaluation des compétences et des besoins de chaque animateur afin de pouvoir se fixer des objectifs personnels et Cela permet également à la direction de mieux comprendre son équipe et d'avoir un meilleur accompagnement de chacun.

Une évaluation informelle aura lieu selon les besoins, en milieu de session, durant un temps de dialogue individuel.

De plus, en fin de session, une évaluation formelle sera proposée à chaque animateur.

Cette évaluation ne doit être en aucun cas perçue comme une sanction arbitraire. Elle permet à l'animateur de s'améliorer, d'acquérir des connaissances et de s'épanouir dans l'animation.

La direction remettra à la fin de l'accueil de loisirs un bilan d'accueil de loisirs à l'organisateur par qui ils seront évalués à leur tour.

Les enfants ainsi que les parents seront également « outils » de ces évaluations par le biais de leur participation et de leurs impressions qu'ils pourront nous partager lors de temps informels comme aux accueils et aux moyens de communication mise en place.

EVALUATION ANIMATEUR

Nom & Prénom :

Séssion :

Accueil de loisirs de :

Assurer la sécurité physique et moral d'un mineur	😊	😐	😞
Garantir la sécurité moral, affective et physique des enfants			
Apporter les premiers soins en cas d'incident			
Connaître la législation jeunesse et sports en matière ACM			
Avoir une attitude positive et exemplaire			
Participer au sein d'une équipe à la mise en œuvre d'un projet	😊	😐	😞
Participer activement à la préparation et aux réunions			
S'intégrer dans une équipe			
Être force de proposition			
Se documenter			
Construire une relation de qualité qu'elle soit individuelle ou collective	😊	😐	😞
Savoir demander des conseils l'ensemble de l'équipe			
Prendre du recul et appliquer les conseils donnés			
Faire part de ses difficultés			
Prendre des initiatives			

V- ANNEXES

• LA CHARTE ÉCO-RESPONSABLE

L'objectif Eco- R est important dans la vie quotidienne du centre de loisirs, lors des réunions en amont avec l'équipe nous mettons au maximum des choses en place pour expliquer au jeunes les bons gestes :

- Éteindre les lumières
- Ne pas jouer avec l'eau
- Trier les déchets
- Ne pas gâcher la nourriture



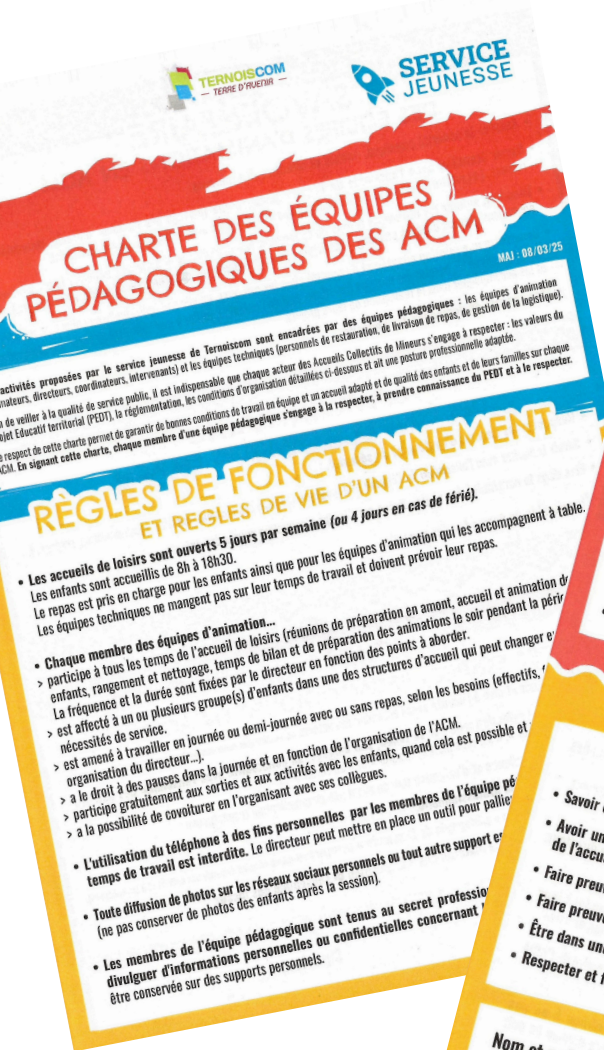
CHARTRE DE L'ÉCO-RESPONSABILITÉ

- 1- J'utilise des produits naturels et non polluants
- 2- Je ne gaspille pas l'énergie
- 3- Je contrôle ma consommation d'eau
- 4- Je trie mes déchets et je composte mes déchets alimentaires
- 5- Je consomme des produits locaux et de saison
- 6- J'évite le gaspillage alimentaire
- 7- Je me déplace de manière responsable
- 8- J'évite les objets à usage unique
- 9- Je me comporte en écocitoyen
- 10- Je respecte les espaces naturels
- 11- Je pratique des activités vertes
- 12- Je me reconnecte à la nature
- 13- Je fais au moins un goûter maison chaque semaine
- 14- Je fais les décors avec des objets recyclés
- 15- Je ramasse les déchets en me protégeant
- 16- J'utilise ma propre gourde



V- ANNEXES

• LA CHARTE ÉQUIPÉ PÉDAGOGIQUE



MERCI D'AVOIR PRIS
CONNAISSANCE DE
CE PROJET
PÉDAGOGIQUE

PRODUCTION
SCENE

TAKE

DIRECTOR
CAMERA
DATE