

LES JEUNES DU FUTUR

Projet
pédagogique

Passage

juillet 2025



Sommaire

Courte Note
Un projet pédagogique?

1) Présentation

Ternois Com
Les locaux

L'encadrement (rôle et fonction de chacun / réunions /
évaluations / permission et protection)

2) L'organisation de l'accueil de Loisirs

L'accueil et le départ échelonné
Les repas et le goûter
La journée type

La communication avec les parents et l'équipe d'animation
La charte parents
La charte Jeunes
Spécificités du Pass'age

3) Les moyens d'actions

Les objectifs éducatifs
Les objectifs pédagogiques
Les CPS
Cycles et séances
Projet
Le thème du centre
Projet d'animation



Courte note

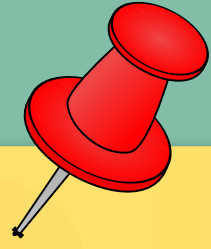
Ce projet pédagogique est conçu comme un contrat de confiance entre l'équipe pédagogique, les intervenants, les parents mais aussi les jeunes sur les conditions de fonctionnement. Il sert également de référence tout au long de la session!

Ce projet permet de donner du sens aux activités proposées et aux actes de la vie quotidienne.

Bonne lecture!



Qu'est-ce qu'un projet pédagogique dans un centre de loisirs ?



Le projet pédagogique, c'est un peu notre boussole magique. Il nous guide dans tout ce qu'on fait avec les jeunes ! C'est un document qui explique ce qu'on veut transmettre, comment on va le faire et avec quels outils.

Il sert à :

- Donner une direction claire à nos actions. Comme une carte au trésor, il nous aide à rester sur la bonne route pour atteindre nos objectifs éducatifs.
- Coordonner l'équipe. Que tu sois là pour un jour ou toute l'année, avec ce projet, on parle tous le même langage et on va dans la même direction.
- Assurer une cohérence. Chaque activité, chaque jeu, chaque sortie doit avoir du sens et coller à ce qu'on veut que les enfants apprennent et expérimentent.

Le projet pédagogique nous permet de :

- Organiser des activités qui sont fun mais aussi enrichissantes pour les jeunes. On ne fait pas que jouer, on apprend en s'amusant !
- S'assurer que tout le monde est en sécurité, autant sur le plan physique que moral, pour que les jeunes se sentent bien et en confiance.
- Ajuster nos actions. Si on voit que quelque chose ne marche pas, on peut revenir au projet pour le réadapter.



Le projet pédagogique vise à :

- Accompagner les jeunes dans leur développement en leur proposant des activités où ils vont grandir, se découvrir et s'amuser.
- Favoriser l'autonomie et la responsabilisation des jeunes.
- Encourager l'expression et la créativité.
- Renforcer le vivre-ensemble et la cohésion.
- Développer la curiosité culturelle et sportive.
- Sensibiliser aux enjeux sociétaux (citoyenneté, écologie, numérique).

Pourquoi est-il important ?

- Il permet d'unir l'équipe autour d'une mission commune. On sait où on va, et tout le monde joue le même jeu !
- Il garantit la qualité de ce qu'on propose. Grâce à lui, les parents peuvent être sûrs qu'on ne fait pas que garder les jeunes, on les aide à grandir encore plus!
- Il assure la sécurité et le bien-être des jeunes. Parce que, avec un cadre bien défini, tout le monde peut s'amuser sereinement !



En bref, le projet pédagogique, c'est notre feuille de route pour que les jeunes passent des journées pleines de rires, de découvertes enrichissantes, de moments de partage et de créativité!

Présentation

Ternois Com

La communauté de communes du Ternois est habilitée par la Direction Départementale de la Cohésion Sociale comme organisateur d'accueil de loisirs. Elle doit de ce fait solliciter les communes environnantes pour la mise à disposition de leurs locaux et développer ainsi l'accès aux loisirs en zone rurale.

Ternois Com a pour vocation, à travers son service jeunesse, de développer les loisirs, les services et la culture (accueils de loisirs, ludothèque, formation BAFA et BAFD...) auprès des jeunes et des familles du territoire issu du milieu rural n'ayant pas un accès immédiat et évident à ces services.

“

Pour la période d'août 2025, le thème choisi est “Les jeunes du futur”. L'accueil du Pass'age accueillera environ 50 jeunes de 11 à 16 ans habitant la Communauté de Communes ou les communes avoisinantes. Les jeunes seront repartis selon les tranches d'âge et les effectifs.

Un accueil à la journée complète ou à la demi-journée avec ou sans restauration est proposé aux familles, avec une journée complète par semaine. La restauration de cette journée sera à la charge de la famille pour les jeunes inscrit sans restauration. Un accueil échelonné sera mis en place de 8h à 9h le matin, de 12h à 12h30 le midi, de 13h30 à 14h l'après midi et de 17h30 à 18h30 le soir. En dehors de ces temps d'accueil, aucun jeunes ne pourra être accueilli et les grilles des locaux seront fermées afin de garantir la sécurité de tous.

Pour la bonne organisation de l'accueil de loisirs, la commune de St Pol met à disposition la salle Martin.

Présentation

L'encadrement

Nous accueillerons environ 50 jeunes de 11 à 16 ans. Le taux d'encadrement est d'un animateur pour 12 enfants pour les plus de 6 ans selon les normes de l'encadrement de la Direction départementale de la Cohésion Sociale. 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.

Pour assurer la sécurité morale, sanitaire et physique des enfants, l'équipe pédagogique sera composée :

Direction:

Mégane RABAUT (STAGE 1
BAFD)

Animateurs:

Lily Roussel (BAFA SB)
Hugo Briffard (BAFA SB)
Hugo Lesage (BAFA)
Ryan Duhautois (BAFA)
Noemie Roussel (BAFA)

Présentation

Rôle et fonction de chacun

La directrice :

Rappelons les 5 fonctions de direction ;

- 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

Mais aussi ;

- Assurer la sécurité physique, affective et moral 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 au 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
- Mettre en place une stratégie de communication



Présentation

Les animateurs

Les 6 fonctions de l'animateur ;

- 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

Mais aussi ;

- 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
- Il facilite l'expression (création, découverte, ...) en proposant des projets et en accompagnant les jeunes pour les faire aboutir
- Il innove les jeux

Présentation

Les Intervenants Ludothèque :



- Ils préparent une malle de jeux adaptés à l'âge des enfants et aux thématiques souhaitées en collaboration préalable avec la directrice.
- Ils sont responsables et encadrent un groupe d'enfants.
- 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 et de partage du matériel relatif au protocole sanitaire.
- Ils font un bilan de séance avec la directrice.



Les Intervenants 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 est responsable et encadre un groupe d'enfant
- Il manage l'équipe d'animateur présent à l'animation
- 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 fait un bilan de séance avec la directrice



Présentation

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 et 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 la service

Présentation

REUNION

Une première réunion à été mise en place avec toute l'équipe pédagogique lors du séminaire du 24/25 mai pour préparer au mieux l'accueil de loisir. Elle aura permis de créer un premier contact avec l'équipe mais également d'exposer les attentes et les valeurs du service jeunesse.

Cette réunion a donné l'occasion de partager un temps de réflexion/ débat sur divers points qui composent l'accueil de loisir (accueil échelonné, la place du directeur et de l'animateur, l'inclusion des jeunes...) et aussi de faire un point sur la réglementation (négociable, non négociable) et de réfléchir au projet pédagogique afin d'en définir les valeurs et découler sur les moyens à mettre en place.

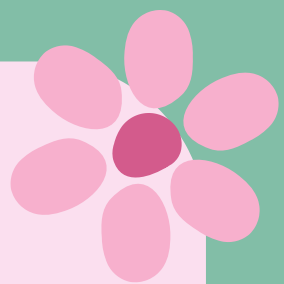
La trame et les plannings du mois seront avancés.

La deuxième réunion a pour but de finaliser certains points mais aussi de visiter les locaux de l'accueil, de préparer les salles, installer les différents espaces de vie mais aussi de décorer les lieux.

Tous les soirs, l'équipe se réunira pour parler de la journée ; la vie quotidienne, les activités, l'équipe ect... parler des points forts de la journée et les points faibles pour favoriser l'échange d'idées, les points de vue et pour améliorer les prochaines journées. Ce temps collectif sert également à faire des rappels sur la réglementation mais aussi de s'entraider sur la préparation des animations.

Enfin, une réunion bilan sera mise en place chaque fin de semaine. Ce temps permet de créer des moments de discussion avec toute l'équipe afin d'analyser les améliorations possibles pour les prochains jours.

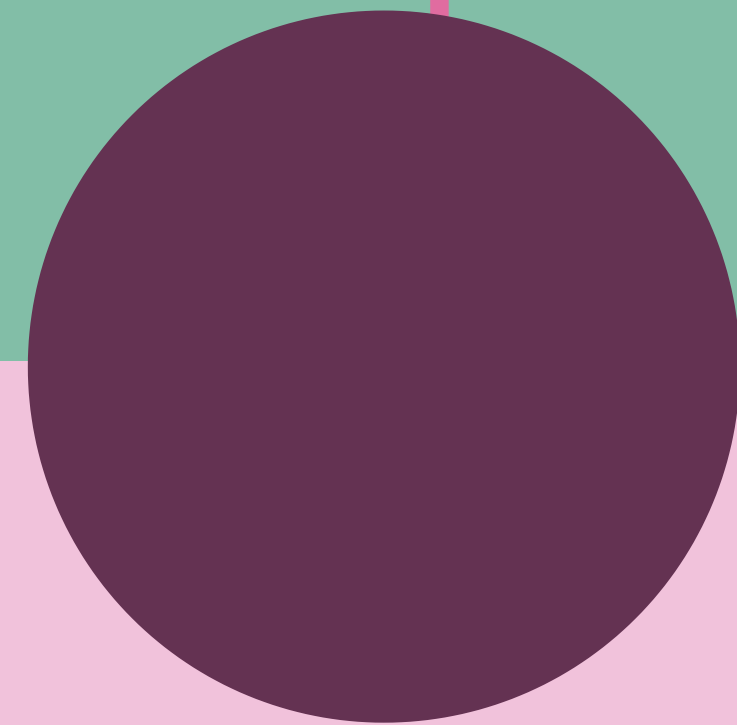
Présentation



EVALUATION

Des temps d'évaluation seront mis en place avec l'équipe d'animation pédagogique. Ces évaluations prendront en compte le quantitatif et le qualitatif des activités mises en place, de la qualité des relations avec les jeunes et au sein de l'équipe mais aussi la gestion de la vie quotidienne.

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 loisir afin qu'ils puissent voir ce que l'on attend d'eux. La directrice sera sur le terrain et veillera à former leur équipe mais aussi 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 réalisables. 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 jeunes 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.

Permission / Protection

Jeunes

- Le jeune est libre de ne pas participer à une activité proposée, tant que cela ne perturbe pas le reste du groupe. L'animateur veille à maintenir un cadre sécuritaire.
- Un temps de dialogue et de discussion est mis en place pour permettre aux jeunes d'exprimer leurs idées, de discuter des sujets de leur choix et de proposer des activités à l'équipe d'animation.
- Le respect et la tolérance envers les autres jeunes et les adultes sont essentiels pour assurer une bonne ambiance et une cohabitation harmonieuse.
- Chaque jeune est encouragé à prendre des initiatives et à être force de proposition en suggérant des activités et des projets.
- Chacun a le droit d'exprimer librement ses émotions et ses opinions, dans un cadre respectueux et bienveillant.
- Les jeunes doivent être écoutés et pris au sérieux par les animateurs ainsi que par leurs pairs.
- Un espace calme doit être accessible pour ceux qui souhaitent se reposer ou se retirer temporairement des activités de groupe.
- Chaque jeune peut faire des choix et prendre des initiatives dans la limite des règles établies, favorisant ainsi son autonomie et sa responsabilisation.
- Ils sont invités à participer à des tâches simples adaptées à leur âge, afin de développer leur autonomie et leur esprit de collaboration.
- L'accueil de loisirs est un lieu d'échange et d'apprentissage où chacun peut s'exprimer, expérimenter et évoluer dans un cadre bienveillant et sécurisé.

Permission / Protection

L'équipe

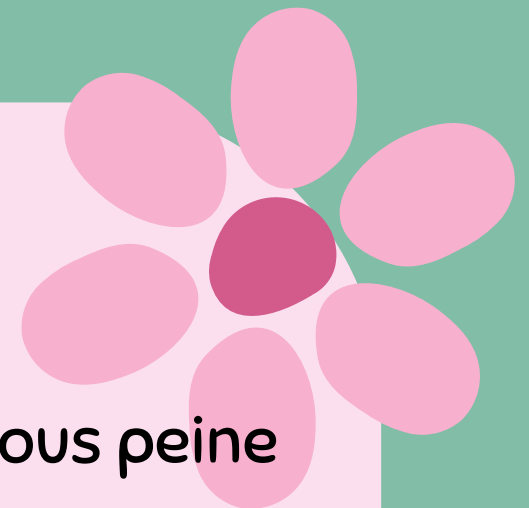


- Prendre des pauses sans perturber l'organisation et le bon fonctionnement de l'accueil.
- Les pauses tabac sont autorisées dans le respect du cadre réglementaire, à l'écart des jeunes et sans perturber l'organisation de l'accueil.
- Participer activement aux réunions en donnant son avis de manière constructive, dans un esprit d'amélioration continue.
- Demander conseils et aide auprès de l'équipe ou de la direction en cas de besoin, que ce soit pour l'animation, la gestion du groupe ou toute autre problématique.
- Proposer de nouveaux jeux, activités ou projets, afin d'enrichir l'expérience des jeunes et de dynamiser le programme.
- Prendre des initiatives, tester de nouvelles approches et innover dans les animations pour favoriser l'engagement et la motivation des jeunes.
- Avoir le droit à l'erreur : expérimenter, apprendre et progresser sans crainte du jugement, dans un cadre bienveillant et formateur.
- Travailler dans un esprit d'équipe, en privilégiant l'entraide, la communication et la solidarité entre collègues.

- Prendre part aux décisions concernant la gestion du groupe et l'organisation des activités, dans le respect du cadre établi et en concertation avec l'équipe.
- Organiser et animer des activités pédagogiques et ludiques, en s'adaptant aux attentes et aux besoins des jeunes.
- Adapter les activités en fonction des capacités, des envies et des rythmes de chacun, afin de garantir une participation épanouissante pour tous.
- Être force de proposition et participer activement à l'amélioration du projet pédagogique du centre.
- Contribuer à la construction d'un cadre de vie agréable et stimulant, où chacun peut s'exprimer et évoluer sereinement.
- Prendre part aux décisions concernant la gestion du groupe et l'organisation des activités, dans le respect du cadre établi et en concertation avec l'équipe.
- Exercer son autorité de manière bienveillante et respectueuse, en posant un cadre clair et juste pour les jeunes.

Permission / Protection

Jeunes



- Interdiction d'apporter de l'alcool ou des produits illicites sous peine de sanctions pouvant aller de l'exclusion temporaire à l'exclusion définitive.
- Respect du langage : l'usage d'un vocabulaire inadapté, injurieux ou discriminatoire n'est pas toléré en ACM.
- Tolérance zéro face à la violence : aucune agression physique, verbale ou toute autre forme de violence ne sera acceptée. Des sanctions sévères seront appliquées, pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive.
- Utilisation des appareils électroniques : leur usage est déconseillé pour profiter pleinement des animations. En cas de vol, perte ou casse, l'ACM ne pourra être tenu responsable.
- Respect du matériel et des locaux : il est interdit de détériorer ou endommager le matériel, les locaux ou les espaces extérieurs mis à disposition.
- Respect des règles de sécurité : l'accès aux zones interdites ou dangereuses sans surveillance est strictement prohibé.
- Respect des autres : toute exclusion volontaire d'un autre jeune des activités de groupe est interdite.
- Harcèlement et moqueries : aucune forme de harcèlement ou de moquerie envers un camarade ne sera tolérée.
- Engagement et participation : perturber délibérément le bon déroulement des activités nuit au plaisir et à l'apprentissage de tous et ne sera pas accepté.
- Attitude responsable et bienveillante : chacun est invité à adopter un comportement respectueux envers les autres jeunes, les animateurs et le cadre de vie.

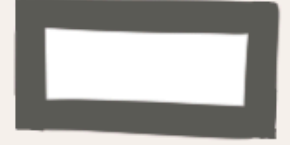
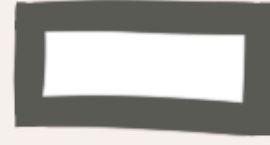
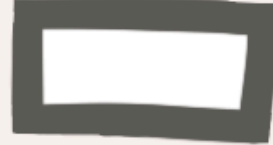
Permission / Protection

L'équipe

- Interdiction d'apporter de l'alcool ou des produits illicites sous peine de sanctions pouvant aller de l'exclusion temporaire à l'exclusion définitive.
- Langage approprié : adopter un vocabulaire respectueux et adapté au cadre de l'ACM en toute circonstance.
- Tolérance zéro face à la violence : aucune agression physique, verbale ou autre forme de violence envers les jeunes ou les adultes ne sera acceptée. Toute infraction entraînera des sanctions sévères.
- Utilisation du téléphone : tolérée uniquement pour des raisons professionnelles (joignabilité par la direction, utilisation dans le cadre d'activités). Son usage personnel doit rester discret et ne pas interférer avec l'encadrement des jeunes.
- Respect du droit à l'image et des règles de confidentialité : il est strictement interdit de prendre ou de publier des photos/vidéos des jeunes sur les réseaux sociaux. Aucun contact avec les mineurs en dehors du cadre professionnel n'est autorisé, pendant ou après l'accueil.
- Éthique et bienveillance : toute attitude discriminatoire, humiliante ou irrespectueuse envers les jeunes ou les collègues est prohibée.

- Respect des règles de sécurité : il est impératif d'appliquer les procédures d'urgence et de ne jamais laisser un jeune sans surveillance dans une situation potentiellement dangereuse.
- Liberté de participation : les jeunes ne doivent jamais être forcés à participer à une activité contre leur gré. L'animateur doit les accompagner et les encourager avec bienveillance.
- Neutralité et professionnalisme : il est interdit d'imposer ses opinions personnelles aux jeunes ou aux collègues. L'animation doit rester un espace neutre et ouvert à tous.
- Engagement et ponctualité : respecter les horaires, les routines établies et être présent aux séances prévues. Tout retard ou absence doit être justifié.
- Prise en compte du bien-être des jeunes : être attentif aux signes de détresse émotionnelle ou physique et intervenir en cas de harcèlement ou de conflit. Ignorer ces situations est une faute professionnelle.
- Respect des rôles et responsabilités : les jeunes ne doivent jamais être chargés de tâches relevant de la responsabilité des animateurs.

L'organisation de l'ACM



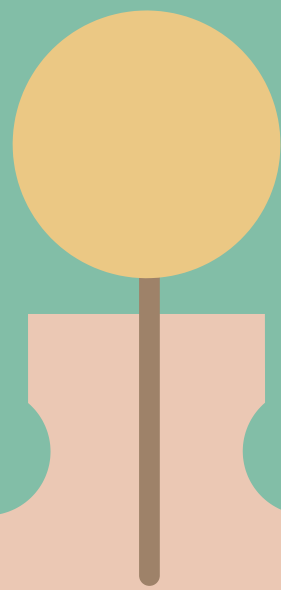
L'accueil et le départ échelonné

L'accueil se fera sur différents temps. Les familles ont la possibilité d'inscrire leur enfants sous différents régimes :

- A la journée avec ou sans restauration : L'accueil se fera de 8h à 9h.
- A la demi-journée sans restauration : L'accueil se fera de 8h00 à 9h00 pour les enfants inscrit le matin et de 13h30 à 14h00 pour les jeunes inscrits l'après-midi.
- A la demi-journée avec restauration : L'accueil se fera de 8h00 à 9h00 pour les enfants du matin avec un départ de 13h30 à 14h. Et de 12h à 12h30 pour les enfants en après-midi avec un départ entre de 17h30 et 18h30.
- Le départ pour tous les enfants, se déroulera de 17h30 à 18h30

Ces temps d'accueil se dérouleront à la grille de la salle. En dehors des horaires d'accueil, aucun enfant ne pourra être accueilli pour des raisons de sécurité. De plus, si un enfant doit partir plus tôt, le parent responsable devra prévenir la direction et signer une décharge. La sortie préalable d'un enfant de l'accueil de loisirs est définitive.

L'organisation de l'ACM



Journée complète

Une journée complète pour tous est proposée une fois par semaine. Cette journée sera dans l'occasion d'organiser une sortie ou de faire venir des prestataires sur l'accueil de loisirs afin de proposer des activités de consommation aux jeunes.

L'accueil se déroulera de 8h à 9h, sauf en cas de sortie où les horaires seront modifiés en fonction des besoins. Cet accueil au matin concernera exceptionnellement tous les enfants inscrits ou non à la journée mais de façon échelonnée, pour continuer à répondre aux besoins des familles ou encore pour respecter le rythme de vacances des enfants. Les enfants qui ne sont pas inscrits à la cantine devront ramener un pique-nique.

Le départ de cette journée, se déroulera de 17h30 à 18h30, toujours sur réserve de modifications en fonction des besoins.

L'organisation de l'ACM



Les repas et goûter

Les repas sont fournis par la société de restauration DUPONT. Ils sont livrés chaque matin sur le site. Les repas sont étudiés pour respecter les propositions, les besoins nutritionnels et l'hygiène alimentaire des enfants.

Dans un souci de découverte, les enfants seront invités à goûter tous les éléments du repas afin de diversifier au maximum leurs goûts.

Nous proposons aux familles la possibilité d'avoir des repas sans porc et des repas végétariens (à notifier dans le dossier des enfants lors de son inscription). Cependant, aucun repas spécial, dû à des allergies alimentaires, ne pourra être proposé. Toutefois à titre exceptionnel et en collaboration avec le service jeunesse et la directrice, les familles pourront fournir un repas à leurs enfants qui sera réchauffé. De plus, les familles devront fournir un certificat médical afin de certifier les allergies.

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).

L'organisation de l'ACM

JOURNEE TYPE

Les horaires de la journée type sont susceptibles de changer selon l'humeur des enfants mais également pour profiter pleinement de chaque temps d'activité.

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

8h – 9h : Accueil échelonné avec mise en place de différents ateliers

9h – 11h45 : Grand jeu proposé par l'équipe d'animation

12h–12h30 : Départ des jeunes inscrits au matin ou sans repas /
Arrivée des jeunes inscrits pour le repas

12h – 13h : Repas

13h – 13h30 : Atelier mis en place par l'équipe

13h30 – 14h : Accueil échelonné avec mise en place d'ateliers

14h – 17h : Grand jeu proposé par toute l'équipe d'animation

17h–17h30 : goûter

17h30 – 18h30 : mise en place des ateliers pour le départ progressif des jeunes

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

L'organisation de l'ACM

Communication avec les parents

Pendant ces vacances, les parents peuvent avoir des questions sur le déroulement des activités, des questions liées aux sorties, à la vie quotidienne... Pour répondre aux questions et le plus précisément possible, un tableau d'affichage avec toutes les informations nécessaires concernant la vie quotidienne et les sorties seront mis en place.

De plus, la direction se tiendra disponible aux temps d'accueil pour répondre personnellement aux questions. Grâce à ces temps de communications, la direction et l'équipe pédagogique pourront avoir des retours réguliers ce qui va servir à : valoriser le travail de l'équipe pédagogique, avoir un point de vue extérieur, savoir le ressenti des jeunes, permet à l'équipe de savoir les problèmes éventuels pour ensuite corriger.

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 enveloppe sera donnée à chaque animateur en début de centre pour que la direction puisse y mettre des « défis » (réaliser un goûter animé, ...) que l'animateurs devras réaliser dans la semaine, ce qui va permettre à l'animateurs d'élargir ces compétences et de valider certains objectifs.

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

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

Des temps de paroles réguliers seront réalisés en réunion.

D'autres moyens de communications pourront être mis en place selon les envies des animateurs.

L'organisation de l'ACM

Charte des Parents d'Ados – Mode Sans Stress !

1. Arrivées et départs : Soyons synchros !

Les horaires, c'est pas juste pour le plaisir : c'est pour que tout roule!

Déposez votre ado entre 8h et 9h, et récupérez-le à partir 17h30 (ou aux créneaux prévus pour le temps du midi).

2. Goûter et besoins spécifiques : On anticipe !

Si votre ado a des restrictions alimentaires (allergies, régime particulier), dites-le-nous avant!

On veut éviter les mauvaises surprises du style "J'ai mangé un truc chelou, j'ai mal au ventre". OUPSI

3. Communication : On reste connectés !

Besoin d'infos ? Un doute ? Une question existentielle ? On est joignables !

N'hésitez pas à rentrer et à nous parler et surtout à regarder l'affichage! Un petit bonjour sympa, ça fait toujours plaisir !

4. Confiance et respect : Une équipe, pas un ring !

On s'occupe de votre ado avec bienveillance et respect, et on attend la même chose en retour.

Si un souci se pose, on en parle calmement. On est là pour trouver des solutions, pas pour se crêper le chignon!



L'organisation de l'ACM

5. Tenue : Pratique avant tout !

Talons, costumes ultra stylés ou chaussons licorne... pas idéal pour bouger !
Un ado bien dans ses fringues = un ado qui profite. Pensez confort et météo, on fait pas un défilé de mode (sauf si c'est une activité prévue).

6. Petits bobos et microbes : On fait gaffe !

Si votre ado est malade (fièvre, toux, fatigue extrême...), mieux vaut le garder au chaud à la maison.

On veut éviter l'effet domino où tout le monde tombe malade !

7. Objets personnels : On évite les drames !

Téléphone, veste, écouteurs, gourde... Si ça disparaît, on ne fait pas de miracle.

8. Événements et participation : Vous êtes les bienvenus !

Quand on organise des temps conviviaux, n'hésitez pas à venir !

Pas besoin de sortir le grand jeu, juste partager un moment et montrer que vous suivez un peu ce que fait votre ado (même s'il souffle en disant "mais maman/papa/tonton/mamie/..., t'abuseeees").

Avec ces quelques règles, on assure une ambiance sereine et détendue pour tout le monde. Let's go pour une super expérience !



L'organisation de l'ACM

CHARTRE DES ADOS EN ACCUEIL DE LOISIRS

1. On kiffe, mais en sécurité !

On est là pour passer du bon temps, pas pour finir avec un plâtre !

Les animateurs ne sont pas là pour nous embêter, mais pour éviter qu'on fasse n'importe quoi. On écoute, on évite les cascades non prévues, et tout roule !

2. Respect = Base du game

Ici, pas de clashes inutiles, de moqueries ou de mauvaises vibes!

On parle bien aux autres, on évite les embrouilles et on garde une ambiance cool!

3. On respecte aussi les émotions des autres

Tout le monde a ses humeurs et ses journées « bof »

Si quelqu'un ne va pas bien, on évite de le saouler et on fait preuve de bienveillance! #TeamGoodVibes

4. On prend soin du matos et du lieu !

On n'est pas à Fort Boyard, alors pas besoin de tester la solidité des meubles !

On respecte le matériel, on jette ses déchets à la poubelle et on évite de transformer le centre en zone sinistrée!

L'organisation de l'ACM

5. On s'écoute et on ne coupe pas la parole !

Si quelqu'un parle, on évite de lui faire une battle de bruit.

Les animateurs, c'est pas Siri, alors on leur pose pas 15 fois la même question.

6. On joue et on partage (même si on déteste perdre)

Ici, c'est pas Koh-Lanta, alors pas besoin d'éliminer les autres pour gagner !

On joue ensemble, on inclut tout le monde, et on garde un esprit d'équipe.

7. Apprendre sans se prendre la tête, c'est possible !

Les activités, c'est pas l'école, mais ça peut être cool d'apprendre des trucs sans s'en rendre compte.

Chacun avance à son rythme, pas de pression, et on peut s'aider si besoin !

8. Un souci ? Viens en parler, on ne mord pas !

Si t'as un coup de mou, une embrouille ou juste un ras-le-bol, viens en parler aux animateurs.

Garder ça pour soi, c'est pas une option, ici on trouve des solutions !

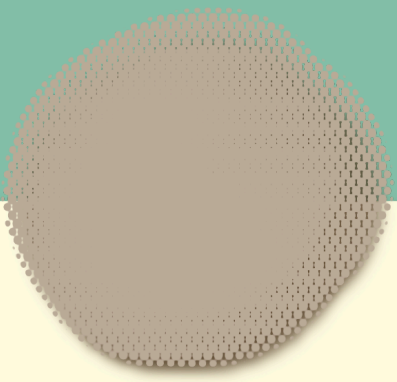
9. Les règles, c'est pas juste pour faire joli !

Elles sont là pour éviter le chaos total (et les cheveux blancs aux animateurs).

Si je fais une bêtise, j'assume, mais tout le monde a droit à une seconde chance!

L'organisation de l'ACM

Les spécificités du Pass'age!



Le Pass'age est un accueil de loisirs spécialement conçu pour les adolescents, avec des spécificités adaptées à leurs besoins et à leurs attentes.

À cet âge, les jeunes recherchent une certaine autonomie, mais cela ne signifie pas qu'ils n'ont pas besoin d'accompagnement. Au contraire, ils ont encore besoin de soutien pour mener à bien leurs projets, concrétiser leurs envies et évoluer dans un cadre bienveillant. Le Passage est donc un espace qui leur permet à la fois de s'épanouir librement tout en étant encadrés.



Le Pass'age : Un accueil dédié aux adolescents



L'objectif est de leur offrir un lieu où ils peuvent :

- Découvrir de nouvelles choses et s'ouvrir à de nouveaux horizons.
- Développer leur sens des responsabilités et leur engagement citoyen.
- Apprendre à mieux se connaître et à construire leur avenir.
- S'amuser, échanger et grandir dans un cadre respectueux des autres.
- Un cadre favorisant l'autonomie et l'implication
- Dans cet accueil de loisirs, les jeunes bénéficient d'une réelle autonomie, encadrée par les animateurs et la direction, qui veillent à ce qu'ils puissent s'investir pleinement dans la vie du lieu.

L'organisation de l'ACM

Les spécificités du Pass'age!

Ainsi, plusieurs dispositifs sont mis en place :

- Un tableau des tâches collectives : Chaque jour, un roulement est organisé pour que les jeunes participent aux différentes responsabilités du quotidien (vaisselle, balayage, mise et débarrassage de table, etc.).
- Un planning d'activités modulable : Les jeunes ont la possibilité de créer, modifier et adapter leur programme en fonction de leurs envies et des propositions du groupe.
- Une liberté de création : Ils peuvent eux-mêmes proposer et organiser des activités, avec l'accompagnement des animateurs si nécessaire.
- Des projets portés par les jeunes : Ils sont encouragés à imaginer et mettre en place des projets qui leur tiennent à cœur, que ce soit sur le plan culturel, sportif, artistique ou solidaire.
- Une circulation libre et responsable : Les jeunes ont le droit de se déplacer librement dans l'enceinte du bâtiment, à condition que cela ne perturbe pas l'organisation de l'accueil et hors des temps d'activité.
- Un cadre clair pour l'utilisation du téléphone : Pour favoriser les échanges et la participation aux activités, l'usage du téléphone portable est autorisé uniquement à des horaires définis.

Grâce à cet équilibre entre autonomie et accompagnement, Le Pass'age offre aux adolescents un environnement stimulant, où ils peuvent s'épanouir tout en développant des compétences essentielles pour leur avenir!

De plus, les jeunes auront la possibilité d'assister aux soirées jeunes !

Ces soirées ont lieu en soirée, après la journée d'activités, de 18h30 à 21h, voire jusqu'à 22h pour certaines animations prévues. Une autorisation parentale est envoyée pour informer les parents de la tenue de cette soirée, avec la date, l'heure et les activités prévues, afin de savoir si leur enfant y participera ou non.

Ces soirées ont pour but de créer un moment convivial supplémentaire et de faire découvrir aux jeunes de nouveaux grands jeux!

Le repas est prévu par l'équipe d'animation, en tenant compte des régimes alimentaires spécifiques!

Les moyens d'actions

Les objectifs éducatifs :

L'Éducation est un enjeu fondamental et collectif. Elle ne repose pas uniquement sur la transmission de savoirs. C'est aussi un espace de partage, d'échange et de construction commune. C'est apprendre à nos jeunes à être libres, autonomes et à affirmer leur identité. Ce projet, porté par tous – écoles, associations, familles, acteurs sociaux éducatifs, institutions et les jeunes eux mêmes – reflète une dynamique collective et solidaire.

De ce fait, les valeurs du PEDT sont:
L'épanouissement, la solidarité et la citoyenneté

AXE 1: ACCOMPAGNER LA COHÉRENCE DU PARCOURS ÉDUCATIF DE L'ENFANT

Assurer une cohérence du parcours éducatif, c'est permettre aux enfants et aux jeunes de s'épanouir dans un cadre bénéficiant de repères stables et partagés par tous. Le diagnostic du PEDT du Ternois a mis en avant une dynamique partenariale déjà bien engagée favorisant cette cohérence éducative. Les actions du PEDT à venir auront vocation à renforcer cette dynamique et à favoriser un suivi efficace des enfants et jeunes sur le territoire. Favoriser le travail inter partenarial Orienter le travail des partenaires vers une cohérence éducative de territoire Favoriser le suivi éducatif des enfants et adolescents du territoire Permettre l'inclusion de tous les jeunes et enfants du territoire.

Les moyens d'actions

AXE 1: ACCOMPAGNER LA COHÉRENCE DU PARCOURS ÉDUCATIF DE L'ENFANT

Assurer une cohérence du parcours éducatif, c'est permettre aux enfants et aux jeunes de s'épanouir dans un cadre bénéficiant de repères stables et partagés par tous. Le diagnostic du PEDT du Ternois a mis en avant une dynamique partenariale déjà bien engagée favorisant cette cohérence éducative. Les actions du PEDT à venir auront vocation à renforcer cette dynamique et à favoriser un suivi efficace des enfants et jeunes sur le territoire.

- Favoriser le travail inter partenarial
- Orienter le travail des partenaires vers une cohérence éducative de territoire
- Favoriser le suivi éducatif des enfants et adolescents du territoire
- Permettre l'inclusion de tous les jeunes et enfants du territoire

Les moyens d'actions

AXE 2 : FAVORISER LA RÉUSSITE ÉDUCATIVE DE TOUS LES ENFANTS ET ADOLESCENTS

La réussite éducative dépasse la seule réussite scolaire, elle intègre le développement global de l'enfant ou du jeune, sa relation à lui-même et aux autres. Les partenaires du PEDT voient la réussite éducative comme une responsabilité partagée nécessitant du lien entre les acteurs éducatifs, les parents et les enfants/jeunes !

- Permettre à tous les jeunes du territoire d'accéder à l'information
- Améliorer la santé et le bien-être de tous les enfants et adolescents
- Promouvoir l'engagement et l'éducation à l'écologie
- Encourager la participation citoyenne des enfants et des jeunes sur le territoire
- Accompagner les parents d'enfants et d'adolescents dans leur rôle de parent
- Permettre aux jeunes et aux enfants de pratiquer une activité physique et sportive

Projet pédagogique

Valeur Pédagogique de l'ACM

Développement personnel et coopération

Intention éducative

- Favoriser l'esprit d'équipe, la solidarité et l'entraide.
- Développer le respect de l'autre, l'écoute active et la bienveillance dans les relations.
- Encourager les adolescents à construire ensemble un projet commun, à prendre des décisions collectivement.
- Prévenir les conflits en valorisant le dialogue et les solutions collaboratives.
- Permettre à chaque adolescent de mieux se connaître et de prendre confiance en lui.
- Encourager l'expression des émotions, des opinions et des talents.
- Offrir un espace sécurisé pour expérimenter, oser et progresser à son rythme.
- Valoriser l'autonomie, la responsabilité et la prise d'initiative.
- Favoriser l'engagement volontaire et la prise d'initiatives
- Développer la capacité à se projeter dans l'avenir
- Favoriser la construction d'une identité de groupe positive

Moyens d'action

- Jeux coopératifs et défis en équipe
- Temps de parole, d'échanges et de débats
- Construction pour la suite du projet "maire du Futur"
- grands jeux coopératifs
- Projets "les héros d'aujourd'hui"
- Boîtes à idées,
- Projet mur des réussites,
- Espaces d'autonomie : coin chill/lecture, ateliers en accès libre, choix dans les activités proposées.

Projet pédagogique

Valeur Pédagogique de l'ACM

Citoyenneté et Engagement

Evaluation

Outil : Un tableau de suivi des actions

- Lister toutes les actions prévues et vérifier si elles ont bien été réalisées.
- Critères d'évaluation :
 - Action réalisée (Oui/Non)
 - Date de mise en place
 - Nombre de participants
 - Remarques des animateurs (difficultés rencontrées, ajustements nécessaires)

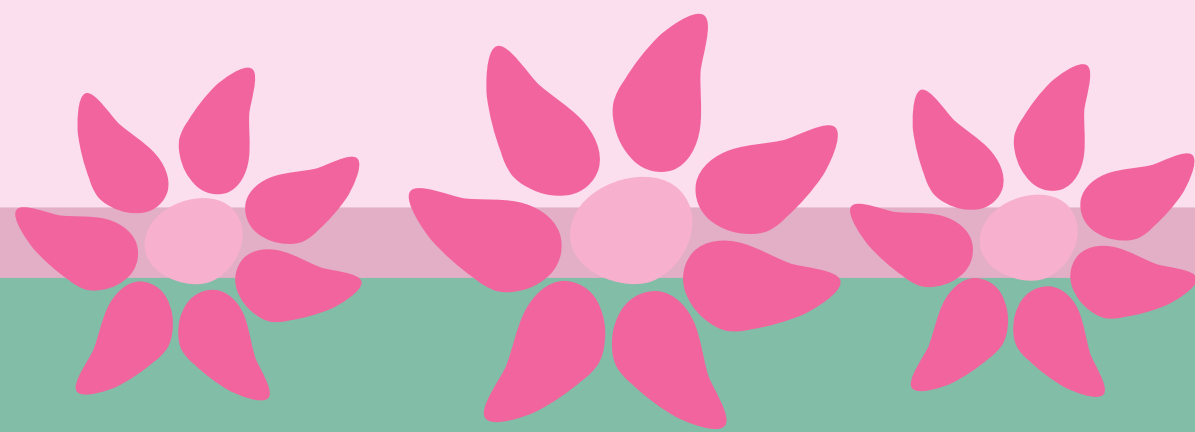
Compétence psychosocial

CPS

Définie de façon générale la compétence psychosociale comme " la capacité d'une personne à faire face efficacement aux exigences et aux défis de la vie quotidienne. C'est la capacité d'une personne à maintenir un état de bien-être psychique et à le démontrer par un comportement adapté et positif lors d'interactions avec les autres, sa culture et son environnement "

Ce qui permet de renforcer le pouvoir d'agir, de maintenir un état de bien-être psychique, de favoriser un fonctionnement individuel optimal et de développer des interactions constructives.

Pour la période d'avril, l'équipe de direction et d'animation mettront en place tous les moyens nécessaires pour le bien-être des jeunes.



Cycles et séances

Tout au long de la période, nous allons travailler sur un système de “cycle et séance”. Cette méthode va permettre à l'équipe d'animation de mettre en place leur activité en lien avec le cycle (exemple: thème de la période) sur plusieurs séances, de décider des objectifs à atteindre sur le cycle entier mais également des objectifs des séances, ce qui va permettre d'analyser une évolution sur une période donnée mais également de voir si les objectifs sont atteints ou non et pouvoir par la suite évaluer le cycle et de voir les choses qui doivent être modifiées ou non.

Ce système va permettre aux équipes d'apporter du sens aux activités proposées, d'avoir un fil rouge tout au long de la période et de préparer aux mieux les activités.

Les cycles et séances de cette session seront définies lors de la première réunion de préparation.

Rappel Projet Pass' Age

Lors de la période d'avril 2025, en cohérence avec les valeurs du projet pédagogique, nous avons eu pour ambition d'élire le maire du futur, autrement dit : le maire de demain !

Car nous le savons tous : les jeunes d'aujourd'hui sont notre avenir. Nous avons besoin d'eux pour faire évoluer les mentalités, changer les choses et surtout créer des projets pour le bien-être de tous.

Ce projet a pour vocation d'évoluer à chaque ouverture du Passage, sur une durée indéterminée, avec pour objectif de permettre aux jeunes de partager leurs idées avec les responsables du Pôle Jeunesse de TERNOIS COM.

Ainsi, durant la première semaine des vacances d'avril, chaque jour après 16h, les jeunes ont pu échanger, discuter, débattre et proposer des idées concrètes à mettre en place dans le cadre de ce projet : le maire du futur.

Sur les 44 jeunes présents, tous ont mis la main à la pâte et ont contribué à la création de leurs partis, de leurs discours, de leurs affiches, etc.

Trois groupes se sont constitués :

- Bien-être
- DNA (Défense Nature Animaux)
- Écologie

Le vendredi 11 avril, les trois groupes ont pu présenter leurs affiches, débattre, exposer leurs discours et surtout voter pour le parti qui les représentait le mieux. Ingrid Gaillard, Charlotte Cornette et Perine Hautefeuille étaient également présentes pour assister aux présentations et ont elles aussi pu voter pour le parti de leur choix !

Le groupe Bien-être a été élu, et pourra ainsi, dès la deuxième semaine des vacances, commencer à concrétiser et mettre en œuvre leur projet.

Malgré cette élection, les autres groupes vont bien évidemment continuer à participer et à aider à la réalisation des idées proposées, car toutes partagent un objectif commun : un avenir meilleur.

Une véritable élection pour un véritable exercice citoyen !

Les jeunes ont montré un engagement sincère pour améliorer leur environnement, au sein du Passage comme à l'extérieur.

Rappel Projet Pass'Age

Lors de la deuxième semaine, nous avons invité les parents au centre d'Âtre pour leur expliquer le projet, ses objectifs et surtout ce que nous allons faire avec Âtre ! Avec la concertation de l'équipe de direction de ce mois d'avril, le responsable du pôle animation de ÂTRE, Yoan, et Périne Hautefeuille, le projet se concrétisera sous forme d'un partenariat avec ÂTRE !

Pourquoi ?

Âtre est un lieu de ressources, en personnes, en matériel et en locaux. Ils ont besoin de soutien et de se faire connaître. Notre but, ainsi que celui des jeunes, est de créer un sentiment d'appartenance au sein du Passage, une notion qui semble avoir disparu. Leur construction ne s'est pas maintenue, et les choses mises en place ne sont plus utilisées...

Ainsi, grâce aux idées proposées par le groupe bien-être, un espace de détente, un bar et un panier de basket seront réalisés avec l'aide d'Âtre. Ces créations seront conservées par ÂTRE à la fin de chaque session et réinstallées sur le site au début de chaque nouvelle session.

Lors de ces vacances d'avril, avec l'accord de Périne Hautefeuille, nous avons envisagé d'organiser une réunion la veille de l'ouverture du centre de loisirs du Passage en juillet, afin d'expliquer davantage la démarche aux parents et aux jeunes, pour les impliquer dès le début et intégrer le projet dès le lancement de la session.

Des cycles et des séances autour du projet devront être mis en place pour nous fixer des objectifs, éviter de nous disperser, mais aussi pour évaluer si nous avons pu réaliser tout ce qui était prévu et en combien de temps.

Le thème du centre LES JEUNES DU FUTUR

Pour cet été, il n'y a pas forcément de thème à proprement parler : l'idée est de suivre le fil rouge de nos valeurs, qui sont la coopération et le développement personnel, tout en amenant les jeunes à réfléchir sur leur devoir de citoyen.

En gardant les idées de la session du mois d'avril, pour cette session, l'objectif est de créer un sentiment d'appartenance, notamment à travers la mise en place de projet tels que :

- La création de mobilier pour un espace détente,
- La création d'un panier de basket,
- La création d'une éolienne pour le projet ATRE,
- La création d'affiches "Nos héros d'aujourd'hui" avec ATRE

Projet d'animation

S1: Planet air le 08/08/25

S2: camping du 11 au 14/08

+ char à voile au club nautique de Merlimont le 14/08/25

S3: Bagatelle le 22/08/25

S4: S'match le 28/08/25