



PROJET PÉDAGOGIQUE *Saint Michel*

★ AOÛT 2026 ★

AVENTURE

DÉCOUVERTE

PARTAGE

ENGAGEMENT

Sommaire :

Chapitre 1 : Organisateur.

Chapitre 2 : Journée Type, sorties.

Chapitre 3 : L'équipe pédagogique.

Chapitre 4 : Les missions des animateurs, les missions d'un directeur.

Chapitre 5 : Les objectifs pédagogiques.

Chapitre 6 : Les objectifs.

Chapitre 7 : La restauration, communication et évaluation du projet pédagogique, camping.

Chapitre 8 : Négociable, non négociable.

Chapitre 9 : Obligation, protection et rappel à la loi.

Chapitre 10 : Activité, préparation pédagogique.

Chapitre 11 : évaluation.

Chapitre 12 : Cycle et séance.



Chapitre 1

Organisme :

La communauté de communes du Ternois, parfois appelée « Ternoiscom, terre d'avenir » est une communauté de commune française, situé dans le département du Pas de Calais, dans la région du Haut de France. Elle compte actuellement 103 communes. Créée le 1^{er} janvier 2017.

- ❖ La communauté de commune de l'Auxillois, regroupant 16 communes et 5217 habitants.
- ❖ La communauté de commune de la région de Frévent, regroupant 12 communes et 6567 habitants.
- ❖ La communauté de commune du Pernois, regroupant 18 communes et 7114 habitants.
- ❖ La communauté de commune des vertes collines du Saint Polois, regroupant 58 communes et 19585 habitants.

La collectivité Ternoiscom est présidée par M Genelle. Le responsable du service jeunesse est Yoann Scelers. L'accueil est organisé par Ternoiscom, dont le siège est situé Parc du Moulins, 400 rue de Maisnil 62130 Herlin Le Sec. Il se déroule du lundi 3 Août au 31 Aout. Les ACM seront coordonnés par Angéline Brulin.

Description des locaux :

Le centre se situera à l'école primaire Saint Michel :

- ❖ École Primaire : 2 salles de classes, La cour et les sanitaires.
- ❖ École Maternelle : 2 salles de classes, la cour et les sanitaires.
- ❖ Salle des fêtes.

Organisation de la journée :

Mise à part les horaires d'accueils et de départ échelonnés donnés ci-dessous aucune journée type ne sera proposée afin de laisser le choix aux groupes. Néanmoins, un cadre sera établi pour les jeunes afin de leur assurer une sécurité affective suffisante. Pour rappel, l'accueil sera le matin entre 8h et 9h. Durant cette heure, des animations seront proposées ainsi qu'un temps auto géré sera mis en place par les animateurs. Les enfants qui ne mangent pas sur place pourront partir entre 12h et 12h30. Le temps d'accueil pour l'après-midi est de 13h30 à 14h pendant ce temps les jeunes qui sont inscrits à la journée complète seront en temps calme. Un goûter, fourni par nos soins dans une démarche d'équilibre alimentaire et découverte alimentaire sera proposé dans l'après-midi. Enfin, un départ échelonné sera proposé de 17h30 à 18h30. Les temps d'accueil et départ échelonnés permettront de respecter le rythme de l'enfant mais aussi d'échanger avec les parents qui sont considérés comme des acteurs à part entière de l'accueil de loisir.



Chapitre 2 :

Journée Type :

Ternoiscom propose plusieurs formules d'inscription pour les enfants/jeunes :

- ❖ Journée avec repas
- ❖ Journée sans repas
- ❖ Matin avec repas
- ❖ Matin sans repas
- ❖ Après-midi avec repas
- ❖ Après-midi sans repas

Sortie de la session :

- ❖ Première semaine : BIO-TOPIA
- ❖ Deuxième semaine : Ferme pédagogique
- ❖ Troisième semaine : Art istorie
- ❖ Quatrième semaine : Dennlys Parc

Chapitre 3 :

L'équipe pédagogique :

Animateur:

- ❖ Sellier Salomé
- ❖ Bruchet Kyllian
- ❖ Leuridan Aurore
- ❖ Caron Ysaline
- ❖ Druelle Valentine
- ❖ Widehem Nolan
- ❖ Brosset Justine
- ❖ Gilbert Timoté
- ❖ Lecigne Zoé

Directrice : Adélaïde Fourmentin (BAFD)

Directrice Adjointe : Monchiet Justine

Personnel Cuisine : Carpentier Laurence



Chapitre 4 :

Les missions d'un directeur :

Le directeur sera garant du projet pédagogique. Il veillera à ce que les activités proposées par l'équipe d'animation prennent en considération et développent les objectifs du projet pédagogique.

Il faut qu'une activité ait un but, qu'elle ne soit pas seulement une activité occupationnelle. Le directeur aura également pour mission de veiller au strict respect du protocole sanitaire en vigueur.

Pour cela le directeur devra remplir ces différentes fonctions à savoir :

- ❖ Conduire un projet pédagogique.
- ❖ Assurer la gestion de l'accueil.
- ❖ Diriger les personnels.
- ❖ Situer son engagement dans le contexte social, culturel et éducatif.
- ❖ Développer les partenariats et la communication.

Par son rôle formateur, il devra diriger, motiver, aider et être à l'écoute de l'équipe d'animation et prendre en considération leur avis, leurs demandes, leurs projets tout en restant en adéquation avec le projet pédagogique et la législation.

Il coordonnera les activités et conduira les réunions. Il gèrera le budget. Le directeur s'assurera que les locaux répondent aux normes de sécurité, en vigueur, que les activités proposées n'engendrent aucun préjudice moral, physique et psychologique chez les participants. Le directeur évaluera le fonctionnement de l'accueil de loisirs, les objectifs pédagogiques, les animateurs et leurs projets pédagogiques.

Les missions des animateurs :

- ❖ L'animateur est un agent de relation.
- ❖ Par son écoute attentive et sa disponibilité, l'animateur prend en compte les spécificités de chacun.
- ❖ En donnant des références et des règles, l'animateur instaure un cadre relationnel de confiance qui favorise le respect mutuel et la convivialité.
- ❖ L'animateur est cohérent : ses actes correspondent à ses proches (vice/versa)
- ❖ L'animateur développe les relations et favorise l'autonomie, l'animateur facilite l'expression.
- ❖ En proposant des projets et en accompagnant ceux des enfants et des jeunes pour faire aboutir
- ❖ En favorisant la création de la découverte, notamment par le jeu.
- ❖ En proposant des modes d'intervention différentes et variés en fonction de son public, c'est aussi une personne de ressource dotée de compétence techniques physiques, morales et affectives de tout.
- ❖ Qui est structurante : donne des limites et définit un cadre dans lequel chacun évolue en sécurité.
- ❖ Qui est respectueuse des autres, a elle-même des convictions, les exprimés sait les défendre.
- ❖ Qui fait confiance aux enfants.

Chapitre 5 :

Les objectifs pédagogiques de l'accueil de loisirs :

Définition :

Le projet pédagogique est conçu comme un contrat entre l'équipe pédagogique, les intervenants, les parents et les mineurs sur la condition du fonctionnement et sert de référence tout au long de l'accueil.

La mise en œuvre du projet :

A partir du cadre donné par le projet éducatif. Le directeur élabore, en concertation avec l'équipe d'animateurs, le projet pédagogique. Chaque ACM ayant des caractéristiques spécifiques, doit avoir son propre projet pédagogique, même au sein de Ternoiscom.

Les animateurs ont choisi de mettre en avant les valeurs soulignées ci-dessous. Ces valeurs seront donc dans la mesure du possible traitées avec les enfants par le biais des animations proposées durant la session. Conscients du fait que certaines notions choisies ne feront pas d'échos, dans l'esprit des enfants celles-ci seront traitées de manière succincte à travers un échange verbal qui fera naître une réflexion, chez l'enfant.

Les enfants porteur d'handicap :

Le handicap ne doit pas être un frein à la socialisation de l'enfant et l'accueil de loisirs est un lieu idéal pour favoriser cela.

Les avantages pour les enfants valides :

- ❖ Développer la tolérance.
- ❖ Respecter la différence.
- ❖ Faire naître le sentiment de solidarité.

Les enfants porteur d'handicap :

- ❖ Se sentir intégré dans un cadre de vie ordinaire.
- ❖ Avoir un contact avec les enfants de son âge.
- ❖ Partager des activités communes.

Les animateurs et le directeur :

- ❖ Développer le sens de l'adaptation.
- ❖ Sentiment de s'engager dans une action d'utilité sociale.
- ❖ Dépasser ses appréhensions vis-à-vis du handicap.

L'organisation de la journée et l'effectifs des animateurs sera modifié si nécessaire. Les animateurs opéreront un roulement et organiseront des groupes d'enfants pour équilibrer au mieux, la difficulté de l'animation en présence de l'un des enfants handicapés.



Chapitre 6

Objectifs :

Favoriser l'épanouissement de l'enfant en répondant au mieux à ses besoins

- ❖ Prendre en compte les rythmes et les besoins de l'enfant :
 - Connaissances des différentes caractéristiques des enfants selon leur âge.
 - Aménager les lieux en fonction des différentes tranches d'âges.
 - Respect des différents temps de vie quotidienne (repas, sieste, temps calme, accueils, temps d'animation)
 - Temps d'échanges et discussion avec les enfants.
- ❖ Assurer la sécurité physique, affective et morale de l'enfant :
 - Respect de la réglementation en ACM
 - Mise en place de règle de vie adapter à chaque tranche d'âges
 - Bienveillance et vigilance de la part des animateurs
- ❖ Respecter le besoin d'autonomie de l'enfant :
 - Le laisser faire et l'accompagner (vie quotidienne et temps d'activité)
 - Mise à disposition de matériel et d'espaces d'activités au quotidien.
 - Donner la possibilité de se servir pendant les repas de participer au rangement.
- ❖ Rendre l'enfant acteur de ses loisirs :
 - Proposer des programmes d'animations variés.
 - Les impliquer dans la proposition d'animations
- ❖ Satisfaire les besoins de l'enfant en matière de découverte, créativité et imaginaire :
 - Par le choix de thématiques
 - Par des animations diversifiées (activités manuelles, jeux, grand animations, trame...)
- ❖ Permettre un accueil personnalisé pour tous :
 - Recevoir et écouter les familles
 - Tenir compte des spécificités de l'enfant
 - Valoriser l'enfant dans ses compétences



Chapitre 7

L'évaluation du projet pédagogique :

La communication orale restera un élément clef afin de recueillir les impressions, les critiques constructives. Une réunion avec l'organisateur sera programmée afin de faire un bilan qualitatif, quantitatif et ce pour améliorer les prochains accueils.

Une grille d'évaluation sera mise en place pour évaluer les projets au fur et à mesure de la session.

Communication :

Un programme sera affiché chaque semaine sur le site internet du service jeunesse. En fonction de l'âge des enfants ainsi que sur le tableau d'affiche aux lieux d'accueil. Un tableau d'affichage sera mis à disposition des parents en dehors de l'accueil.



Restauration :

La société Dupont livre les repas via Maxime Meurot, ceux-ci sont réchauffés par le personnel de cuisine ou le directeur. Les repas seront servis à 12h. Lors d'une sortie, la société Dupont fournit pour les enfants qui sont inscrits en journée complète avec la restauration et les accompagnateurs. Le personnel de cuisine est chargé de faire la vaisselle après chaque repas et le nettoyage de la cuisine. Les animateurs de service partageront leur repas avec les enfants assis à leur table.

Camping :

Pendant l'accueil de loisirs, les enfants âgés de 8 à 11 ans auront la possibilité de faire 2 nuitées de camping et 3 jours. C'est un temps de découverte et de plaisir. Ce mini séjour itinérant se déroulera du 19/08/26 au 21/08/27, le camping se déroulera au château d'écurie. Nous aurons à disposition les sanitaires, les douches. Une tente cuisine, des frigos, seront installés pour un bon suivi de l'hygiène alimentaire.

Pendant ce séjour, les enfants participeront à la vie quotidienne, ce qui permettra de développer leur autonomie.

Des activités et des veillées seront mises en place par les animateurs.



Chapitre 8 :

Permission, protection :

Une mise au point en ce qui concerne les règles à faire avec les enfants est vivement recommandé aux animateurs. Si un enfant déroge aux règles existantes, une sanction adaptée sera appliquée (simple avertissement, mise à l'écart des activités pendant quelque minutes)

Il est préférable de favoriser la communication avec l'enfant ou le jeune : s'il est sanctionné, il est possible qu'il ne comprenne pas pourquoi. Il faut que les animateurs prennent le temps de comprendre les origines d'un conflit et de les résoudre avec justesse.

Il est formellement interdit aux mineurs et aux adultes de fumer dans l'enceinte des écoles et des salles.

Aucun signe de violence, verbale ou physique ne sera toléré. Selon la gravité des faits, l'enfant concerné sera entendu et sanctionné par l'animateur dans un premier temps et si la situation l'exige, par le directeur qui convoquera les parents. La sanction pourra aller jusqu'à l'exclusion temporaire ou définitive.

Nous ne pouvons pas proscrire le tabac pour les animateurs. Cependant il est interdit de fumer en présence des enfants. Des pauses cigarettes seront établies en fonction des besoins mais dans le cadre raisonnable. Le matin, le midi au goûter et en fin de journée principalement. Toutefois les appels personnels seront acceptés sur des temps de pause.

Les animateurs devront absolument être en possession de leur portable sur eux allumé dès lors qu'ils seront en sortie avec les jeunes uniquement pour les appels professionnels. De même, en cas de sortie, ils devront toujours avoir une trousse de premiers secours sur eux.

L'accueil réservé aux enfants et aux parents primordiaux : un sourire ne coûte rien et un accueil debout, dynamique, avec une oreille attentive donnera envie de vous revoir. Les soucis personnels restent à la porte en arrivant le matin.

Une attention particulière sera portée sur chaque enfant. Exemple : il est propre en arrivant, il doit repartir propre. Nez coule, je prends le temps de lui moucher le nez. Un bobo, je m'occupe de l'enfant même si la blessure est minime. Attention doit également porter sur les relations enfant/enfant et enfant/adultes : moindres signes de violences verbales ou physique doivent être résolues intelligemment. Selon la gravité des cas, l'animateur doit communiquer avec les victimes et les fautifs.

Chapitre 9

Obligation (animateur/Directeur) :

- ❖ Participer aux réunions.
- ❖ Devoir de discrétions professionnelles
- ❖ Tenue vestimentaire correct.
- ❖ Langage adapté.
- ❖ La présence à la réunion de bilan et la préparation du mercredi suivant est indispensable et obligatoire pour le bon déroulement de l'accueil.
- ❖ Respect des horaires de travail est de rigueur.

Protection (animateur/directeur) :

- ❖ Facebook, Snapchat et autres : photos interdites.
- ❖ Tel que le prévoit la loi, consommation et/ou la possession de produit illicites de quelques natures que ce soit est strictement interdit et punie par la loi. Aussi, toutes les dérogations à cette règle entraîneront le licenciement de l'animateur.

Rappel des lois en vigueur :

La loi du 31 décembre 1970 stipule l'interdiction de posséder, de consommer, d'inciter à consommer toutes drogues illicites aux risques d'encourir le licenciement et jusqu'à un an d'emprisonnement ainsi que 3750 euros d'amendes.

La loi du 22 juillet 2009 stipule l'interdiction de vendre ou d'offrir gratuitement à des mineurs des boissons alcoolisées, à consommer sur place ou à emporter dans les lieux publics ou des communes sous peine d'une sanction de 7500 euros d'amende. Être alcooliser au travail constitue une faute grave pouvant conduire au licenciement.

La loi du 1^{er} février 2007 stipule qu'il est strictement interdit de fumer du tabac dans les lieux publics.



Chapitre 10

Les préparations et les réunions de l'équipe d'animation :

Des réunions préparatoires seront tenues avant l'accueil (l'équipe se réunira afin d'installer le matériel, afficher les documents obligatoires et préparer le planning).

Une réunion journalière sera tenue chaque soir par l'équipe afin de :

- ❖ Faire un bilan rapide de la journée (point positif, point améliorer)
- ❖ Rangement des locaux.
- ❖ Préparation de la journée suivant (point sur le matériel, les lieux)

Cette réunion devra être rapide pour permettre aux animateurs de ne pas rentrer tard.

Il sera recommandé à chacun d'y mettre du soin pour favoriser son bon déroulement.

Donner des informations généralement.

Prévision des activités à plus au moins long terme.

Point sur le cahier infirmerie.

Préparation en commun de la journée.

Pendant les accueils échelonnés, et selon le nombre d'enfants présents, les animateurs pourront terminer de préparer leurs activités dans la salle prévues.

Activité préparation et pédagogique :

Chaque moment de la vie quotidienne en accueil de loisirs permet à l'enfant de progresser dans son épanouissement personnel. Chaque activité sera inscrite sur un cahier d'activité avec les objectifs. Il ne serait pas normal que les enfants n'attendent indéfiniment à rien faire pendant que l'animateur prépare à la dernière minute ou autre.

Sur le projet pédagogique, les moments clés de la vie quotidienne seront indiqués et expliqués.

Chapitre 11 :

Évaluation :

Dans un souci de formation continue de l'équipe pédagogique, celle-ci est évaluée. Ainsi dès le début de l'accueil, les animateurs prennent connaissance de la grille d'évaluation mise en place pour l'équipe. Ils sont évalués ponctuellement pendant les vacances. Cette évaluation ne doit en aucun cas être perçue comme une sanction arbitraire mais bien comme le rôle de formation que propose le directeur auprès de l'animateur afin de permettre à ce dernier de corriger ses erreurs, de se développer et de s'épanouir dans la fonction d'animateur afin qu'il y trouve pleinement sa place. Le directeur établira à la fin l'accueil un bilan de celui-ci et le remettra au service jeunesse de Ternoiscom. Le directeur sera tenu de rester à l'écoute de son équipe d'accompagner chaque animateur à leur rythme.

Pour rédiger le bilan de fin de session le directeur mettra en place différents moyens :

- ❖ Enfants : retour oral, vote à chaque fin de journée.
- ❖ Parents : Retour oral.
- ❖ Animateur : Réunion animée et/ou questionnaire, retour oral.
- ❖ Directeur : évaluation écrite.

Chapitre 12 :

CPS :

C'est quoi le CPS ?

Définition des Compétences Psychosociales (CPS)

Les Compétences Psychosociales (CPS) désignent un ensemble de compétences qui permettent aux individus d'interagir efficacement et de manière constructive avec les autres, de gérer leurs émotions, de prendre des décisions et de résoudre des problèmes dans des contextes sociaux. Ces compétences sont liées à l'équilibre psychologique et à l'intégration sociale. Elles sont fondamentales dans le développement personnel, relationnel et émotionnel des jeunes et des adolescents.

Dans les ACM, l'objectif est de développer ces compétences chez les jeunes, pour les aider à mieux comprendre et gérer leurs émotions, à interagir positivement avec leurs pairs et à s'adapter aux règles de la société. Les compétences psychosociales sont également liées à la gestion de conflits, à l'autonomie, à l'empathie, à l'esprit d'équipe, à la capacité de prendre des décisions responsables et à la construction d'une identité positive.

Les Principales CPS en ACM

La gestion des émotions :

- Comprendre, exprimer et réguler ses émotions.
- Savoir reconnaître ses émotions et celles des autres, ce qui favorise l'empathie.
- Exemples d'activités : jeux de rôle pour mettre en situation des conflits émotionnels, ateliers de gestion du stress et de la colère.

La communication interpersonnelle :

- Savoir écouter activement, exprimer ses pensées et ses émotions de manière claire et respectueuse.
- Savoir utiliser le langage corporel et les mots de manière appropriée.
- Exemples d'activités : jeux de communication, ateliers de prise de parole en public.

La résolution de conflits :

- Apprendre à gérer les conflits de manière constructive, à trouver des solutions pacifiques et à négocier.
- Savoir utiliser des stratégies non violentes pour résoudre les disputes.
- Exemples d'activités : ateliers de médiation, discussions en groupe sur des scénarios de conflits.

L'empathie et la coopération :

- Se mettre à la place des autres pour comprendre leurs émotions, leurs besoins et leurs perspectives.
- Travailler en groupe pour atteindre un objectif commun.
- Exemples d'activités : projets collaboratifs, jeux de coopération, activités de groupe en plein air.

La prise de décision responsable :

- Savoir prendre des décisions réfléchies et responsables en tenant compte des conséquences pour soi et pour les autres.

- Encourager l'autonomie et l'esprit critique.
- Exemples d'activités : débats, réflexions sur des choix éthiques, activités de responsabilisation.

La confiance en soi :

- Développer une image positive de soi, reconnaître ses forces et ses faiblesses, et accepter l'échec comme une étape d'apprentissage.
- Exemples d'activités : jeux de confiance, défis individuels et collectifs.

Cycle et séance :

Objectif général

À travers différents défis, les enfants gagnent des dollars afin d'acheter progressivement les États américains et les provinces canadiennes. Chaque territoire acquis leur permet de découvrir sa culture, ses traditions, ses monuments, sa gastronomie et ses particularités.

Cycle 1 – À la recherche de nos premiers dollars

Objectif

Découvrir le fonctionnement du jeu et apprendre à coopérer.

Séance 1 : Bienvenue en Amérique

- Présentation de la grande carte des États-Unis et du Canada.
- Création des équipes.
- Création du logo de l'équipe.
- Distribution d'un portefeuille et d'un carnet de banque.
- Présentation de la Banque Américaine.

Séance 2 : Les premiers défis

Objectif : gagner suffisamment d'argent pour acheter un premier territoire.

Séance 3 : Découverte culturelle

Chaque équipe présente son premier État acheté.

Séance 4 : Développer son territoire

Objectif

Acheter plusieurs États et commencer à construire son empire.

Séance 5 : Les richesses de l'Amérique et du Canada

Objectif

Découvrir les traditions des territoires achetés.

Annexe

Évaluation animateurs.

Semaine	1	2	3	4
Couleur Animateur				
Couleur directeur				



