

Projet pédagogique de L'Accueil Collectif des Mineurs (ACM) 2024-2025



**Accueil de loisirs 3-11 ans/Secteur jeunes 12-16 ans
Au 30 mars 2025**

SOMMAIRE

1. PRÉSENTATION DE L'ACCUEIL DE LOISIRS SANS HÉBERGEMENT	3
Localité	3
L'organisateur	3
Moyens	3
Les locaux	3
L'équipe d'encadrement (en 2024)	4
Partenaires financiers	4
2. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	5
A. Initier les enfants à la citoyenneté	5
I. Promouvoir l'égalité et lutter contre les discriminations	5
II. Promouvoir les valeurs de la République, de la laïcité.	6
III. Développer l'entraide et la solidarité	7
B. Favoriser l'accès de tous à la culture et aux savoirs	8
C. Sensibiliser au développement durable	9
3. LES ACTIONS	10
Journée type accueil de loisirs	10
Le temps calme	11
La pause méridienne	12
Sécurité	12
Temps d'activités	12
L'équipe d'animation	13
Le rôle de l'animateur	13
4. ÉVALUATION	15
ANNEXE	16

1. PRÉSENTATION DE L'ACCUEIL DE LOISIRS SANS HÉBERGEMENT

Localité

La commune de Saint-Martin-la-Plaine est implantée dans la région Auvergne-Rhône-Alpes, département de la Loire, au sein du pays du Gier. Elle se situe à proximité entre Lyon et Saint-Étienne, et des grandes villes telles que Givors, Rive-de-Gier et Saint-Chamond. C'est une commune semi-rurale qui compte près de 3 700 habitants.

L'organisateur

Le centre d'accueil est organisé et géré par la MJC de Saint-Martin-la-Plaine. Elle met en place des animations locales telles que les activités sportives et culturelles hebdomadaires, des événements festifs, une saison culturelle en partenariat avec la municipalité, et mène des actions avec les établissements scolaires et les associations de son territoire. Elle rassemble plus de 750 adhérents.

Moyens

Les locaux

La municipalité de Saint Martin la Plaine met à disposition des locaux : la MJC où se déroule l'accueil des familles, le gymnase, la salle de la Gare ainsi que les locaux du périscolaire durant la période estivale. Ces locaux sont agréés par la Direction Départementale de l'Éducation Nationale de la Loire qui a un rôle global de conseil et de contrôle concernant les directeurs et les centres d'accueil.

L'équipe d'encadrement (en 2024)

COORDINATEUR ALSH ET SECTEUR JEUNES : SALI Ibrahim (BAPAAT LTP, BPJEPS LTP/APT)

- TIGROUS 3-6 ANS

Animateurs	
CARVALO Marie-Amélie (CAP AEPE)	REYNAUD Louane (BAC PRO ASSP)
CARLE CHENE Nolan (BAFA)	VACHERAT Eva (ETUDIANTE FAC)

- TIGRANDS 7-11 ANS

Animateurs	
HERNANDEZ Florian (BAFA)	GOIJAT Morgane (Non diplômé)
VALENTE Florence (DUT CS)	MARCHAND Benoit (BAFA)

- ADOS 12-16 ans

Animateur	
SALI Ibrahim (BAPAAT LTP, BPJEPS LTP/APT)	

Partenaires financiers

La Municipalité de Saint-Martin-la-Plaine, le Conseil Départemental ainsi que la Caisse d'Allocations Familiales sont les principaux financeurs de l'accueil de loisirs. Ces soutiens permettent d'accueillir les enfants de la commune et des communes environnantes.

L'équipe d'animation travaille en collaboration avec la ville de Saint-Martin-la-Plaine, ses acteurs (associations, écoles et périscolaire) mais aussi avec le tissu économique local (entreprises et commerces).

Elle tente de mettre en place des partenariats et des rencontres avec d'autres structures associatives du territoire, afin de favoriser une plus grande mixité des publics.

Elle dispose également des ressources pédagogiques et du soutien de l'association départementale des MJC de la LOIRE.

2. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Le projet pédagogique de l'accueil de loisirs se construit avec les valeurs de l'éducation populaire et le projet associatif. Sur ce dynamisme actuel ses objectifs pédagogiques sont :

A. Initier les enfants à la citoyenneté

I. Promouvoir l'égalité et lutter contre les discriminations

Moyens :

Nous formalisons et mettons en place des séquences et/ou des cycles d'apprentissage où les prérequis de la mixité, l'interaction et le ludisme sont assurés.

Exemples d'activités :

La plupart des activités proposées ont vocation à l'équité et à lutter contre les discriminations.

Ex 1 : **Jeux de rôle.** Le groupe doit se positionner sur un ensemble d'éléments indiqués par l'animateur (j'ai tel âge, je suis un garçon, une fille, je suis française ou non...) le jeu va mettre en perspective la réalité de « qui je suis » et le déplacement que fait l'enfant en étant quelqu'un d'autre par le jeu. Ici, on favorise une conscientisation de l'autre, ce qui permet de considérer l'autre, mieux le comprendre et l'accepter.

Ex 2 : **Activité sportive.** Découverte d'un handisport. Peu ou pas du tout pratiqué par les enfants valides, l'activité favorise l'inclusion et l'empathie.

II. Promouvoir les valeurs de la République, de la laïcité.

Moyens :

- Sensibiliser au respect et aux choix de chacun, ainsi qu'aux différences entre les personnes, en s'appuyant sur des valeurs qui nous rapprochent.
- Chercher à développer un esprit critique à partir d'une interrogation apportée.

Exemples d'activités :

- Dans le cadre de nos animations dédiées et sur les temps libres, nous veillons à ce que chaque enfant soit attentif au partage égalitaire du matériel d'animation. Nous priorisons une logique d'entraide entre les enfants, notamment durant le temps du repas. Nous promovons le développement de l'autonomie et de la responsabilisation avec une répartition des tâches tournantes et des attributions graduées selon l'âge et la capacité de chaque enfant.

Ex 1 : **Un pour tous, tous pour un.** Un enfant distribue le matériel de l'activité, un autre va aider un plus jeune sur la réalisation à accomplir (une découpe au ciseau...), et ainsi de suite pour que chaque enfant soit acteur de l'activité.

Ex 2 : **Laïcité.** L'expression des opinions de chacun est possible et encouragée. Nous appelons au respect des opinions individuelles. Nous proposons aux enfants, par le jeu, de considérer l'avis des autres afin de le mettre en perspective avec ses propres convictions. Nous permettons ainsi le développement de l'esprit critique.

III. Développer l'entraide et la solidarité

Moyens :

Permettre aux enfants de :

- Développer des valeurs coopératives.
Mettre en avant les bénéfices du collectif.

Exemples d'activités :

Ex 1 : **Des cycles sportifs** basés sur le fair-play comme valeur fondamentale où chacun intègre et accepte un corpus de règles prédéfinies.

Ex 2 : **Organiser un jeu** avec un objectif atteignable par tous et avec la participation de tous.

Ex 3 : **Proposer régulièrement des grands jeux entre les Tigroux (3-6 ans) et les Tigrandes (7-10 ans)** Responsabiliser les plus grands. Les inciter à soutenir et transmettre des connaissances aux plus petits. Favoriser le développement de leurs compétences.

B. Favoriser l'accès de tous à la culture et aux savoirs

Favoriser l'éveil culturel, artistique et sportif

Moyens :

Par le biais des cycles d'apprentissage durant les mercredis, mais aussi pendant les stages vacances, sur des thématiques variées, permettre aux enfants de découvrir, d'approfondir un large panel de disciplines.

Exemples d'activités :

Ex 1 : **L'approche thématique.** Découvrir, appréhender et approfondir des disciplines artistiques académiques (les instruments de musique du conservatoire) et non académiques (la danse hip-hop, le graff, le slam, etc...

Exemple 2 : **L'approche sensible.** Favoriser la curiosité et la rencontre avec le reste du monde dans une approche sensitive et ludique : animation autour d'une culture d'un autre pays par sa cuisine, ses sports, sa musique, sa faune et sa flore spécifique...

C. Sensibiliser au développement durable

Sensibiliser les enfants aux enjeux écologiques : réchauffement climatique et à l'éco responsabilité

Moyens :

- Apporter une réflexion sur l'état de notre planète et de la responsabilité de chacun.

- Donner le choix aux enfants de faire leur propre projet éco-responsable. Les enfants sont incités à faire le tri des emballages à la cantine ou encore faire le ramassage des emballages dans différents espaces (à la MJC, à l'école, chez eux). Cela leur fait prendre conscience de l'impact environnemental que peuvent causer de simples déchets non jetés à la poubelle (dégradation longue des emballages).

- S'occuper d'un jardin éducatif : Y planter des légumes et des fruits pour leur apprendre les cycles de vie de la nature.

- Sensibiliser à une consommation responsable (les gestes anti-gaspillages alimentaires, eau, électricité, récupération des déchets réutilisables pour les activités).

Exemples d'activité :

Ex 1 : **Aller plus loin.** Tri sélectif, consommation responsable : l'eau, l'électricité, le compostage. Mise en situation pour questionner sur comment cela fonctionne, qu'est-ce que cela produit ? Quelles en sont les conséquences ? L'expérience et les mises en situation favorisent la compréhension et l'intégration d'éco gestes.

Ex 2 : **Activités de réemploi.** Réutilisation, transformation d'usage ou réparation d'objets avec les enfants. Fabrication d'une cible corbeille et de frisbee avec du carton pour une activité de disc-golf, création de Mr. Carnaval en papier mâché et d'autres matériaux dits « de récupération ».

Ex 3 : **Activité BD/dessin** sur le thème du développement durable.

Le monde propre du futur, Mr/Mme écoresponsable...

Ex 4 : Autour d'un **puzzle géant**, les enfants sont invités à progresser sur le chemin vers une planète plus « apaisée » et des usages équilibrés de l'eau.

3. LES ACTIONS

Les journées d'accueil sont organisées selon le public (son rythme, ses besoins...), selon des temps distincts entre des temps d'animation et des temps libres et les objectifs éducatifs. Une journée type est programmée pour chaque tranche d'âge, pour les 3-6 ans, 7-11 ans pour l'accueil de loisirs et une programmation spécifique pour le secteur jeune.

Journée type accueil de loisirs



JOURNÉE TYPE TIGROUS (3-6 ANS)

7h30 à 9h30 Accueil des enfants et Temps de jeux libre/calme

9h30 à 10h Eveil corporel

10h à 11h Activité créative et manuelle



11h à 11h20 Jeux en extérieur ou dans la salle de motricité

11h20 à 12h Trajet direction la cantine



12h à 13h Pause méridienne : entrée, plat chaud, dessert et services/débarrassage

13h à 13h30 Retour de la cantine



13h30 à 13h40 Installation de la sieste pour les 3-4 ans et installation de jeux calmes pour les 5-6 ans

13h40 à 14h45 Sieste et temps calme

14h45 à 16h Activité ludique et sportive



16h à 16h30 Goûter



16h30 à 18h Temps libre suivi d'un temps calme et temps de récupération des enfants

Intensité des couleurs = Variation du rythme

Rythme doux Rythme modéré Rythme soutenu Rythme intense



JOURNÉE TYPE TIGRANDS (7-10 ANS)

7h30 à 9h30 Accueil des enfants et Temps de jeux libre/calme



9h30 à 10h Eveil corporel

10h à 11h Activité ludique et sportive



11h à 11h20 Jeux sportifs au choix des enfants

11h20 à 12h Trajet direction la cantine



12h à 13h30 Pause méridienne : entrée, plat chaud, dessert et services/débarrassage

13h à 13h30 Retour de la cantine

13h30 à 14h45 Jeux calmes, temps de repos ou échange entre les enfants et les animateurs

14h45 à 16h Art corporel (théâtre, danse et chant) / Art créatif manuel



16h à 16h30 Goûter



16h30 à 18h Temps libre suivi d'un temps calme et temps de récupération des enfants

Intensité des couleurs = Variation du rythme

Rythme doux Rythme modéré Rythme soutenu Rythme intense

L'accueil des enfants le matin se fait de façon échelonnée. Les animateurs accompagnant l'enfant signalent son arrivée par un pointage horaire qu'ils effectuent eux-mêmes. L'animateur/trice accompagne l'enfant à rejoindre ses camarades et à entrer dans sa journée dans de bonnes conditions et dispositions.

Pour favoriser la communication et faciliter l'organisation, un carnet de liaison reste à disposition des animateurs pour effectuer le suivi des enfants (absence, changement d'accompagnateurs...) toute la journée. Un temps libre est également proposé par demi-journée afin de permettre à l'enfant de se responsabiliser, lui permettant des choix personnels et ainsi être acteur de son temps libre.

Le temps calme

Ce temps est un moment d'animation comme les autres : il se prépare, il est encadré, il a ses règles et ses objectifs.

Il participe à la construction du bien-être. Au cœur de leurs journées, les enfants ont besoin de pause, de repos, de se couper de la collectivité un moment, afin de remobiliser leurs ressources. Ils ont aussi besoin d'apprendre à prendre soin d'eux, de stimuler leurs sens et leur imaginaire... afin de mieux profiter de leur journée. Répondre à ce besoin, c'est favoriser : le bien-être, la confiance en soi, la concentration et une meilleure adaptation de la vie en collectivité.

Ce temps est pris en charge par l'équipe d'animation. Celui-ci est également propice à l'évitement des conflits. Un vrai temps calme dure entre 45 minutes et 1 heure.

Pour ceux qui ne font pas la sieste, un temps en position couché de 10 à 15 minutes après le repas est proposé pour les inciter à opérer un vrai repos individuel, sans aucune interaction, sur un fond musical.

Il est nécessaire de donner la possibilité d'avoir un temps de repos où l'on ne fait rien.

La pause méridienne

Le moment des repas est un moment convivial où l'on apprend une multitude de choses. On apprend à goûter les nouveaux aliments. On apprend à être autonome, couper sa viande, aller chercher de l'eau accompagner ou non de l'animateur. L'équipe d'animation observe et accompagne les enfants sans toutefois faire à leur place. C'est un moment privilégié de la vie en collectivité.

L'organisation des repas se déroule ainsi : un groupe d'enfants met la table, les enfants à leur tour prennent la responsabilité de servir les autres puis tous ensemble débarrassent. Ce temps de repas se distingue également des autres moments de la journée car la communication entre les enfants est privilégiée.

Tout au long de la journée, l'hygiène de vie reste la règle fondamentale de toute vie en collectivité. (Se laver les mains avant et après chaque repas et après toutes activités salissantes).

Sécurité

La sécurité est permanente et continue. Elle fait l'objet d'une attention soutenue et spécifique lors des trajets extérieurs : trajet MJC-cantine, MJC-Gymnase, durant les sorties extérieures à la commune et dans les transports.

Les consignes de sécurité sont affichées au centre d'accueil.

Temps d'activités

Lors des temps d'activités, l'équipe d'animation propose aux enfants des activités variées (activités manuelles, culturelles, sportives...) qui sont élaborées en fonction des thèmes choisis par les animateurs des 3 - 11 ans.

Un volet d'activités sportives, artistiques... et aussi dites de « consommation » sont prévues pour les 10-16 ans afin de répondre au mieux à leurs attentes.

Nous menons des enquêtes auprès des jeunes afin qu'ils puissent participer à l'élaboration des programmes d'activités.

Des fiches d'activités sont préalablement remplies par les animateurs pour un bon fonctionnement général. Ces fiches comportent la liste du matériel, la durée de l'activité, les règles, le lieu et une activité de remplacement au cas où la météo ne permette pas le déroulement de l'activité initiale.

L'équipe d'animation

Elle est constituée de différents professionnels de l'éducation populaire avec un coordinateur diplômé et expérimenté (DEJEPS, BPJEPS Loisirs tout publics, BAFD) qui propose un projet pédagogique avec son équipe d'animation (BAPAAAT, BAFA, BAC PRO AEPE, CAP AEPE...). Le coordinateur organise et pilote le bon fonctionnement du centre de loisirs, il accompagne et forme les animateurs. Il recrute des animateurs selon les effectifs des mineurs présents pour respecter un taux d'encadrement indispensable à la conformité et à la conduite de l'accueil de loisirs sans hébergement. Les animateurs conduisent les animations prévues en amont, tout au long de la journée.

A l'issue du recrutement, une journée et plusieurs soirées de préparations ont lieu pour élaborer les projets d'activités, projets d'animations et permettre aux animateurs de se rencontrer. Une autre journée ou soirée est prévue dans l'objectif de constituer les prototypes pour les activités à venir et d'aménager les espaces.

Des outils d'évaluation sont mis en place pour effectuer le suivi et la qualité de formation des animateurs ou stagiaires. Un entretien a lieu à mi-parcours des salariés ou stagiaires dans le but d'accompagner chacun dans son parcours et de permettre un bilan des acquisitions ou une validation de stage.

Le rôle de l'animateur

Pour l'enfant de 3 à 6 ans :

- Sécuriser, rassurer, poser des repères et des limites.
- Accompagner dans le quotidien, ne jamais laisser l'enfant seul.
- Aménager des espaces.
- Adapter son langage à la compréhension de l'enfant.
- Changer souvent d'activité (20 minutes maximum).
- Veiller à ce que le rythme collectif ne passe pas avant l'individuel.
- Satisfaire le besoin d'imaginaire permanent.
- L'animateur doit être à l'écoute, patient, accompagner l'enfant et ne pas tout faire à sa place.
- L'animateur est une référence pour lui, il doit être enthousiaste, cohérent dans ses paroles et ses actes.

Pour l'enfant de 6 à 8 ans :

- L'animateur doit sécuriser et rassurer, poser des repères et des limites, donner les règles de jeu.
- Il aide le groupe à s'organiser.
- Il encourage et valorise les enfants en montrant qu'il les considère comme des individus à part entière.
- Il équilibre les activités individuelles et collectives.
- Il donne la possibilité aux enfants de modifier eux-mêmes leur cadre de vie.

Pour l'enfant de 9 à 11 ans :

- L'animateur doit être particulièrement cohérent et exemplaire dans son attitude et son comportement.
- L'adulte doit être respecté pour pouvoir asseoir sa légitimité et exercer son autorité.
- Il aide l'enfant à prendre conscience de son potentiel et le valorise pour développer son estime de soi.
- Il privilégie l'autonomie dans les activités proposées.

Pour le pré-ado et/ou l'adolescent de 12 à 16 ans :

- L'animateur veille à alterner les activités à faibles et fortes dépenses physiques.
- Il fait attention à laisser aux pré-ados ou adolescents suffisamment de temps de parole et à favoriser leur participation.
- Il veille particulièrement à réunir les conditions favorables à la prise d'initiatives et au sens des responsabilités.

4. ÉVALUATION

Celle-ci se fera avant, pendant et après chaque période d'accueil périscolaire (les mercredis) et extrascolaire (les vacances). Elle se réalise avec le directeur de l'accueil de loisirs et l'équipe d'animation sur des indicateurs quantifiables :

- Echange avec les animateurs autour des activités
- Grille de réalisation du projet pédagogique et progression de celui-ci

Durant le temps d'accueil au centre de loisirs et à l'issue de celui-ci nous vérifions l'efficacité des actions par des indicateurs de résultats. Nous faisons le bilan des difficultés rencontrées et nous analysons les solutions que nous pouvons apporter.

ANNEXE

LE JEUNE ACTEUR ET/OU AUTEUR DU SECTEUR JEUNES

