



TSCL

« Tickets Sports, Culture, Loisirs »



Les "ISCL" c'est...

Pour qui ?

Les jeunes à partir de la 6ème



Quand ?

Sur les temps de vacances scolaires
(sauf Noël)

Pour quoi ?



Etre entre copains,
S'amuser, se dépenser,
Découvrir, expérimenter,

Comment ?



Activités manuelles,
sportives, culturelles,
scientifiques...

Sorties,
Soirées,

Journées thématiques...

Avec qui ?

Une équipe d'animation
motivée,

Des intervenants
passionnants...



Avec quoi ?

De l'imagination,
Du dynamisme,
Des compétences...

Le projet d'un accueil de loisirs est un contrat de confiance entre l'organisateur, l'équipe pédagogique, les parents, les enfants et les différents autres intervenants.

Il permet à l'équipe pédagogique de dégager un fonctionnement commun et de s'engager à le mettre en pratique de façon coordonnée, ce même si celle-ci est amenée à se modifier selon les périodes de fonctionnement de l'ALSH sur une année.

Il permet aux parents de connaître le fonctionnement de l'accueil.

Les projets de chaque accueil de loisirs sont différents en fonction de l'environnement, du public, des locaux..., mais surtout des personnes qui le font vivre.

Le projet de la structure est élaboré par la directrice de l'accueil de loisirs en fonction du projet éducatif, qui lui, est rédigé par l'organisateur, soit ici la Maison des Projets, agréée centre social.

Ce projet sera évalué à chaque période de fonctionnement, pendant les différents temps de réunions de l'équipe d'animation.

A l'avenir, le souhait de la directrice est qu'il puisse être partagé, évalué, amélioré par l'intervention des familles et des jeunes eux-mêmes.

Ce document est consultable par tous : parents, jeunes, équipe, partenaires... Il est à demander auprès de la directrice ou encore sur le blog de l'ALSH : <http://tscl.hautetfort.com/>

L'équipe vous souhaite une bonne lecture et la directrice reste à votre disposition pour tout complément d'information ou suggestion concernant ce projet.

N'hésitez pas à me contacter !

La directrice
Alexandra ZAHIDE

SOMMAIRE

	Pages
ENVIRONNEMENT	3-5
L'organisateur : la Maison des Projets	3
Les « Tickets Sports, Culture, Loisirs » (TSCL)	4
Le public accueilli	4
Les locaux	4
Le matériel	5
Les transports	5
Le budget	5
ORGANISATION GENERALE	6-7
Périodes d'ouverture	6
Dates et horaires de fonctionnement	6
Modalités d'inscription et de paiement	6
Les repas	7
Les activités	7
Responsabilité de l'ALSH	7
Les règles de vie	8
Les sanctions	8
LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	10-12
Le projet éducatif	10
Le projet d'animation par période	10
Les objectifs pédagogiques	11
Evaluation	14
L'EQUIPE D'ANIMATION	15-18
Rôle et fonctions de l'animateur (diplômé ou stagiaire BAFA)	15
Rôle et fonctions de la directrice	16
La charte de l'équipe d'animation	17
Semaine type de l'équipe d'animation	18

ENVIRONNEMENT

L'organisateur : la Maison des Projets

La Maison des projets, agréée centre social par les services de la CAF de la Sarthe, est une association loi 1901 à but non lucratif, domiciliée à Ballon.

Ses coordonnées :

Association Maison des Projets

Les Portes du Maine & Ste Jamme sur Sarthe

Agréée Centre social

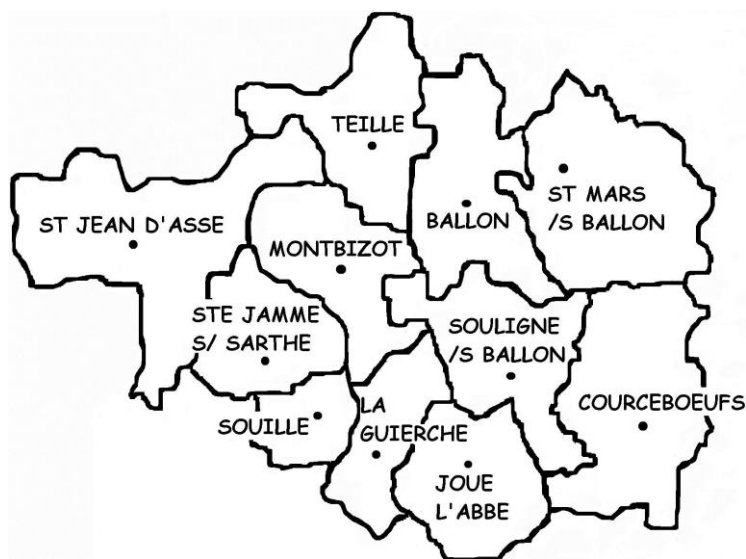
Espace François Mitterrand

72290 BALLON

02 43 27 36 77

accueil.maisondesprojets@gmail.com

L'association rayonne sur un territoire comprenant les dix communes de la Communauté de Communes des Portes du Maine, ainsi que la commune de Sainte Jamme.



La Maison des Projets est un lieu de vie, de rencontres, d'échanges, ouvert à toutes et tous. Ses champs d'activités sont : l'enfance, la jeunesse, la famille, les séniors, les animations tous publics, l'appui et l'accompagnement aux initiatives locales...

Elle favorise, suscite et soutient, sous diverses formes, la participation et les initiatives des habitants du territoire et des associations. Elle concourt également au lien social et à la solidarité entre les habitants.

Depuis le 1er janvier 2011, la Communauté de Communes des Portes du Maine (CCPM) a mis à disposition de la Maison des projets son personnel du service jeunesse, dont les activités s'adressent aux 10-17 ans, dans un souci de contribuer au projet social de l'association.

Les « Tickets Sports, Culture, Loisirs » (TSCL)

Les « Tickets Sports, Culture, Loisirs » (TSCL) sont un accueil de loisirs sans hébergement (ALSH). Cet accueil de loisirs se veut être dans le prolongement de l'ALSH de Montbizot qui accueille les enfants de 4 à 13 ans, à la semaine, mais avec un fonctionnement en corrélation avec la tranche d'âge touchée (préadolescents, adolescents).

L'accueil de loisirs est un énorme réservoir de possibilités éducatives : c'est un lieu de pratique d'activités mais aussi de partage. Il est un lieu de vie propice au développement de la personne humaine et se doit de participer à la construction et l'évolution du jeune dans son devenir.

Ainsi, les préadolescents et adolescents ont besoin de se retrouver entre copains de façon spontanée, informelle ou organisée. Le fonctionnement de l'accueil de loisirs suivra donc un rythme relativement souple afin que les jeunes puissent profiter de leurs vacances et aménager leur temps au sein ou en dehors de l'accueil de loisirs.

De même, au vu de l'important écart entre les âges, l'accueil tendra à se faire en fonction de tranches d'âges, dans la mesure du possible et selon les activités proposées (notamment dans le cadre d'activités sportives).

Le public accueilli

L'Accueil de Loisirs TSCL (« Tickets Sports, Culture, Loisirs ») accueille les jeunes à partir de la 6ème (ou équivalent) jusqu'à 17 ans (18 ans moins un jour au 1er jour d'activité) et en priorité ceux habitants la Communauté de Communes des Portes du Maine. Il peut aussi accueillir les jeunes des communes aux alentours.

Les effectifs peuvent aller jusqu'à 36 jeunes sur un même créneau horaire, au vu de l'instruction 03-020JS du 23 janvier 2003, où le taux d'encadrement est d'un animateur pour 12 jeunes sauf pour les activités spécifiques (piscine : 1 pour 8, VTT : 2 pour 12...). Lors de sorties, nous pouvons accueillir jusqu'à 48 jeunes (la directrice pouvant alors entrer dans le taux d'encadrement).

Enfin, les TSCL peuvent accueillir des jeunes porteurs de handicaps après rencontre avec les familles.

Les locaux

L'accueil de loisirs est un accueil multi-site (dans deux communes différentes sur un même temps d'animation) et multi-lieux (deux lieux différents sur une même commune sur un même temps d'animation).

En effet, en plus de la directrice (qui est mobile et ne peut entrer dans le taux d'encadrement), un animateur responsable du site est désigné par la directrice sur chaque lieu d'activité, interlocuteur privilégié avec les familles en l'absence de celle-ci.

L'ALSH ne disposant pas de locaux lui étant exclusivement réservés, le choix a été fait d'utiliser les locaux mis à disposition gracieusement par les communes de la CCPM (salles polyvalentes, halles de sports, terrains de foot...), les MJC ou les associations accueillant des foyers jeunes lors des périodes scolaires, afin d'atteindre le plus de jeunes possible et leur permettre d'avoir des animations près de chez eux.

Le matériel

La Communauté de Communes des Portes du Maine met à disposition certains matériels sportifs, tout comme les MJC de Ballon, de Joué l'Abbé et de Montbizot.

L'ALSH dispose d'une régie sur Ballon pour entreposer le matériel nécessaire aux activités. Il dispose aussi d'un casier à la halle de sports de Ballon pour le matériel sportif et enfin, une régie « jeunesse » à Montbizot pour le gros matériel.

Chaque animateur se doit de respecter le matériel (rangement, etc..) qui sont les outils de base de toute l'équipe d'animation. Il est garant de sa mise en jour afin que tout le monde puisse travailler dans de bonnes conditions. De même chaque enfant doit respecter le matériel qui lui est mis à disposition.

Les transports

Il n'y a pas de service de car ou de minibus organisé pour permettre aux jeunes de se rendre sur les lieux d'activités. La direction peut faciliter les prises de contacts entre les familles pour un système de covoiturage (pour les familles ayant donné leur accord lors de l'inscription de leur enfant dans le dossier de renseignements). Elle peut aussi, dans les cas extrêmes et si elle dispose d'un moyen de transport adapté (minibus de la CCPM), faire elle-même du covoiturage.

Lorsqu'une sortie est organisée nous utiliserons différents moyens transports tel que l'autocar, le train, les transports en commun, le minibus...

Le budget

Une adhésion à l'association Maison des Projets est demandée à chaque participant aux TSCL. Cette adhésion, permet aux familles de s'inscrire à toute activité de leur choix, proposée par l'association. Elle permet d'être destinataire de toute information relative à la vie de l'association mais aussi une éventuelle implication à l'intérieur de celle-ci. L'adhésion est familiale, valable un an de date à date et le tarif est revu chaque année

L'accueil de loisirs dispose d'un budget qui permet le financement du matériel pédagogique pour les activités, les sorties, les intervenants, les goûters... La somme est répartie par la direction, selon les orientations pédagogiques de l'année liées aux projets de l'équipe d'animation.

ORGANISATION GENERALE

Périodes d'ouverture

	Février	Pâques	Juillet	Août	Toussaint	Noël
ouverture	2 semaines	2 semaines	4 semaines	2 semaines	2 semaines	non

Dates et horaires de fonctionnement

L'accueil de loisirs fonctionne du lundi au vendredi, avec des horaires établis en fonction du rythme de la semaine, du rythme du jeune et du type d'activité. L'amplitude horaire de fonctionnement se situe entre 7h et 23h. Il y a peu d'activités prévues le matin.

Modalités d'inscription et de paiement

LE DOSSIER D'INSCRIPTION

C'est un dossier « familles »

Il est obligatoire, et comprend : -le dossier de renseignements généraux

-le règlement intérieur

-l'autorisation de diffusion d'image

-La fiche sanitaire (avec vaccins) valable un an, de chaque enfant inscrit.

A cela s'ajoute, pour chaque période, la fiche de préinscription aux activités. Celle-ci sert alors d'autorisation parentale et justifie la présence du jeune sur l'activité.

L'INSCRIPTION

Les préinscriptions se font sur les heures de permanence dans les communes ou auprès de la directrice à l'association (Cf. plaquette par période).

A l'issu de celles-ci, des listes définitives des jeunes participant aux activités sont diffusées sur le blog (<http://jeunesse-pm.hautetfort.com/>), ou à la Maison des Projets.

**L'inscription est définitive après paiement intégral des activités
sous 3 jours suivant la diffusion des listes**

(Cf. art.2, RI), retour du dossier complet et paiement de l'adhésion annuelle.

ATTENTION : Dans un souci de clarté et pour éviter tous quiproquos, c'est aux familles de faire la démarche de connaître la liste définitive des participants.

Les activités peuvent être réglées par : chèque bancaire, chèque vacance, espèce, passeport loisir (MSA ou CAF), chèques collège...

Les repas

Il n'y a pas de service de restauration proposé aux familles. Aussi, lors d'activités proposées à la journée, les jeunes apportent leur pique-nique. Le pique-nique des animateurs est pris en charge par l'organisateur.

Les activités

L'inscription aux « Tickets Sports, Loisirs, Cultures » ne se fait pas à la semaine, mais à l'activité. Chacune de ces animations fait l'objet d'une préparation en amont et d'une évaluation en aval.

Les activités sont élaborées en adéquation avec les objectifs pédagogiques posés pour chaque période de fonctionnement, en fonction des idées et des compétences des animateurs mais aussi des demandes des jeunes lors des bilans journaliers des périodes précédentes. Elles sont variées, doivent permettre aux jeunes de développer leur potentiel dans les domaines physiques, manuels, intellectuels, de découverte, d'expression... etc.

En général, deux activités sont proposées chaque jour aux mêmes horaires : une activité à caractère sportif et une activité à caractère manuel, d'expression, de découverte... De même, nous proposons aussi des grands jeux, journées/soirées thématiques, des sorties diverses...

Les activités à caractère sportif n'ont pour finalité que le divertissement du jeune et ne sont pas proposées en vue d'obtenir des niveaux techniques spécifiques ou de performance.

Responsabilité de l'ALSH (Cf. Règlement Intérieur)

Chaque jeune présent à l'accueil de loisirs est sous la responsabilité de l'équipe à partir du début de l'activité jusqu'à la fin de celle-ci. Ainsi, en dehors des horaires d'activités précisés dans la plaquette, le jeune n'est pas sous la responsabilité des animateurs.

Si un jeune doit quitter l'activité avant la fin de celle-ci, le responsable de l'enfant devra signer une décharge auprès de l'animateur responsable de l'activité (document fourni).

Nous rappelons que certaines activités nécessitent impérativement le port de protections telles que casques, genouillères, coudières... (VTT, Skate, roller...) ou des vêtements et chaussures adaptés (activités sportives).

Les familles dont les enfants doivent suivre un traitement médical doivent fournir obligatoirement une photocopie de l'ordonnance. Aussi, nous ne sommes pas habilités à apporter des soins médicaux de base tels que cachets pour les maux de tête, de ventre...

Les règles de vie

Le respect du cadre et des règles de vie est essentiel pour tous (jeunes et adultes) car nous nous construisons autour de valeurs (le bien, le mal, l'interdit, l'autorisé, la loi, la morale...).

Le cadre de vie définit un espace de sécurité et de libertés pour tous. Il doit permettre :

Aux jeunes : - de se sentir en sécurité.

- de comprendre les limites posées et d'apprendre à les respecter.
- de discuter avec l'adulte sur le respect ou non-respect des règles, de la loi.

A l'équipe d'encadrement : - de travailler de manière cohérente par rapport au projet de la structure.

- d'adopter un discours commun face aux comportements rencontrés.
- d'affirmer son rôle d'adulte référent, garant de la sécurité et de la loi.

Etablir des règles, c'est se donner les moyens de les faire respecter. Celles-ci doivent être justes, c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas varier en fonction des enfants ni de l'humeur ou du bon vouloir de l'adulte, sinon elles deviennent arbitraires et perdent leur statut de LOI.

Quand on pose les règles pour les jeunes, il est nécessaire que l'adulte les respecte. Chaque adulte est un « modèle » pour le jeune, il est donc important pour l'équipe d'animation d'adopter une tenue vestimentaire et un comportement convenable.

Les règles de vie en collectivité visent à ce que chaque jeune fasse preuve de respect dans son comportement à l'égard des personnes et du lieu de vie qui l'entourent, du matériel... Ainsi, il est interdit :

- de fumer, consommer alcools et stupéfiants (Cf. la loi)
- d'apporter des objets dangereux (couteaux, stylos lasers...)
- d'avoir des actes de violence, comportements dangereux envers les personnes
- de tenir des propos racistes, homophobes ou humiliants dans l'enceinte de l'ALSH
- d'avoir des relations à connotations sexuelles

Les portables sont tolérés pendant les activités. Néanmoins, s'ils gênent le bon déroulement de celles-ci, les animateurs se réserveront le droit de les récupérer et les rendre à la fin du temps d'activité.

Enfin, l'ALSH dégage toute responsabilité en cas de perte de vol ou de dégradation de tout objet de valeur.

Les sanctions

La règle n'a de cohérence, d'efficacité que si lorsqu'elle est transgressée, elle est accompagnée d'une sanction. Aussi, tout manquement au cadre et aux règles de vie mentionnés ci-dessus sera signalé aux parents ou responsable légal et fera l'objet de sanctions.

Contrairement à une idée reçue, le terme de sanction ne se confond pas avec celui de punition. La sanction, c'est ce qui va permettre à un enfant de se confronter à la réalité, en lui faisant découvrir le lien existant entre son acte et les conséquences chez autrui ou sur l'environnement.

La cohérence de l'équipe pédagogique passe par la définition et le partage d'une échelle de sanctions commune, dont le but est d'harmoniser les sanctions quel que soit l'animateur qui ait à les prendre. Celle-ci prend aussi en compte « la récidive ».

LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Le projet éducatif

Les objectifs de l'accueil de loisirs découlent des objectifs éducatifs de la Maison des Projets :

Le projet éducatif a pour finalité de contribuer à ce que le jeune devienne adulte dans notre société, un adulte bien dans sa peau, bien avec les autres et bien dans le monde.

Les jeunes doivent prendre plaisir, avoir de la satisfaction, avoir de l'envie au cours des actions mises en œuvre.

AGIR SUR LE MONDE :

Etre citoyen, avoir un sentiment d'appartenance.

- Respecter son environnement social, humain et naturel

- 1 - **Ecouter** : être attentif à son environnement.
- 2 - **Connaître** : savoir ce qui existe dans son environnement.
- 3 - **Comprendre** : assimiler les interactions de son environnement et se les approprier.
- 4 - **Appliquer** : mettre en œuvre les règles existantes.

- Etre acteur de son environnement social, humain et naturel

- 1 - **Proposer** : exprimer des possibilités nouvelles pour son environnement.
- 2 - **Décider** : faire des choix pour son environnement.
- 3 - **Collaborer** : construire ensemble pour son environnement.
- 4 - **Se responsabiliser** : assumer ses décisions et ses actes.

AGIR AVEC LES AUTRES :

Etre, exister, s'identifier avec les autres.

- Vivre ensemble

- 1 - **Tolérer** : accepter l'Autre.
- 2 - **Respecter** : accepter des règles de vie.
- 3 - **Ecouter** : prendre en compte la parole de l'autre.
- 4 - **Participer** : apporter son concours au sein du groupe.
- 5 - **Agir** : construire des réponses ensemble.

- Etre solidaire

- 1 - **S'engager** : adhérer à la valeur, à l'action collective.
- 2 - **Aider** : apporter des solutions aux autres.
- 3 - **Coopérer** : construire des solutions avec les autres.
- 4 - **Soutenir** : accompagner l'Autre pour qu'il trouve ses solutions.
- 5 - **Partager** : donner aux autres.

AGIR SUR SOI-MEME :

Acquérir

- Etre autonome

- 1 - **Expérimenter** : tester, tenter.
- 2 - **Agir** : prendre des initiatives (oser faire).
- 3 - **Apprendre** : trouver les moyens pour réussir par soi-même.
- 4 - **Comprendre** : pouvoir évaluer son action.
- 5 - **Choisir** : préférer.

- Se construire

- 1 - **Oser** : prendre l'initiative.
- 2 - **Se projeter** : se fixer des objectifs.
- 3 - **S'affirmer** : expliquer, argumenter, défendre son choix.
- 4 - **Participer** : donner son point de vue.
- 5 - **Agir** : être acteur.
- 6 - **Se réaliser** : atteindre ses objectifs.

- Se protéger

- 1 - **Ecouter, s'informer** : identifier, reconnaître les risques.
- 2 - **Connaître** : pouvoir se protéger.
- 3 - **Prévenir** : anticiper les risques.
- 4 - **Se responsabiliser** : choisir d'adapter sa conduite.

Le projet d'animation par période

Un projet d'animation est réalisé par l'équipe d'animation pour chaque période de vacances scolaire. Il met en œuvre les objectifs pédagogiques annuels cités ci-après.

Néanmoins, il semble important pour l'équipe que certains objectifs soient mis en avant suivant les périodes (hiver, printemps...), les actions locales, les désirs des jeunes, les demandes de l'organisateur, les constats faits lors des bilans...

Une attention particulière sera faite sur l'éloignement entre les communes où se déroulent les activités chaque jour afin d'éviter certains problèmes de covoiturage pour les parents. Il en sera de même sur le potentiel d'accueil de certaines salles.

Les objectifs pédagogiques

Les objectifs pédagogiques vont guider l'organisation des activités en elles-mêmes, dans le projet d'animation. De façon globale, les diverses animations sont des temps de loisirs où la notion de plaisir reste centrale.

Cette année, nous accentuerons notre travail autour des objectifs suivants :

👉 ***Développer et faciliter l'accès des jeunes aux loisirs.***

Objectifs opérationnels	Moyens	Rôle/attitude de l'animateur
<i>Faciliter l'accès à tous</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer des tarifs intéressants et arrêtés • Transmission des programmes (plaquettes) sur tout le territoire • Permettre aux jeunes non issus du territoire communautaire ou Ste Jamme de pouvoir participer • Faciliter les contacts des parents pour le covoiturage • Faire attention aux lieux d'activité sur une même journée pour éviter des déplacements trop importants dans une même famille 	
<i>Permettre au jeune de vivre son temps de loisirs selon son rythme, ses envies, ses besoins</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en place d'un accueil adapté avec des horaires correspondant aux jeunes • Mettre en place des temps d'animation adaptés à chaque tranche d'âge dans la mesure du possible et selon les activités • Proposer un programme riche et varié qui tient compte des bilans des jeunes et de leurs envies • Avoir un planning qui s'adapte en fonction des préinscriptions (sureffectif) • Même si une activité ne rencontre pas son public, la maintenir si elle a un intérêt pédagogique important (dans la mesure du possible) 	
<i>Faciliter la rencontre, le partage</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mélanger les jeunes pour éviter les clans lors des activités (soirées...) et favoriser la mixité dans les activités • Partager des activités avec d'autres jeunes 	<ul style="list-style-type: none"> • Attitude motivante • Faire attention au « clans »

👉 Favoriser l'ouverture d'esprit, l'imagination, la créativité, la découverte

Objectifs opérationnels	Moyens	Rôle/attitude de l'animateur
<i>Impliquer les jeunes dans le déroulement des activités</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilisation, répartition des tâches, utilisation des compétences des jeunes • Ne pas exclure un jeune qui ne peut participer momentanément à une partie de l'activité • Mettre au point des règles de jeux ensemble avec les jeunes 	<ul style="list-style-type: none"> • Attitude motivante • Faire attention au rythme de l'activité • Préciser les finalités de l'activité • Accompagner les jeunes dans la construction de leur activité • Ne pas faire à la place du jeune
<i>Amener le jeune à être acteur et décideur</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Permettre aux jeunes d'avoir le choix à l'intérieur même de l'activité • Offrir un espace d'échange avant, pendant et à la fin de chaque animation dans lequel les jeunes peuvent exprimer leur opinion et leurs attentes, argumenter et commenter, de manière dynamique • Réutiliser les bilans pour les périodes suivantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Veiller à ce que le jeune garde sa place de jeune et ne prenne pas celle d'un animateur (limite des choix)
<i>Valoriser les acquis et susciter les intérêts</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les possibilités de chacun et savoir les entretenir • Varier les activités, tant dans leur forme que dans leur contenu • Apporter des éléments techniques de l'activité • Laisser le jeune expliquer une activité, un jeu... s'il les connaît et ainsi d'entrer dans l'organisation de l'activité • Permettre au jeune de tenter, d'expérimenter, de concevoir..., par la découverte et sans nécessité de résultats 	<ul style="list-style-type: none"> • Veiller à ce que le jeune garde sa place de jeune et ne prenne pas celle d'un animateur
<i>Offrir un éventail d'activités innovantes</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire venir, accueillir des intervenants extérieurs ou des bénévoles • Se tenir au courant des nouveautés • Proposer des « stages » de découverte d'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Travail de recherche de l'animateur (s'informer, puiser dans ses ressources personnelles...)

Cette année encore, la passerelle sera mise en place avec l'ALSH de Montbizot pour que les 10 ans de l'ALSH puissent venir participer à certains temps des TSCL et préparer leur possible venue prochaine. Un travail est mené dans ce sens pour développer au mieux les objectifs de cette passerelle.

Enfin, l'équipe s'efforcera d'établir une relation de qualité avec les familles, même si elles sont peu présentes au vu de l'âge de certains jeunes. L'arrivée et le départ des jeunes seront des moments privilégiés pour l'établissement de contacts avec les parents.

Faciliter le développement de l'autonomie et du sens critique chez le jeune

Objectifs opérationnels	Moyens	Rôle/attitude de l'animateur
<i>Favoriser la compréhension et l'appropriation des valeurs du vivre ensemble</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en place des valeurs et règles communes, valables pour tous (règles collectives) • Valoriser le respect, les comportements d'entraide, de coopération • Mettre au point des règles de jeux ensemble avec les jeunes 	<ul style="list-style-type: none"> • Etre cohérent entre ce qu'on dit et ce qu'on fait • Informer les jeunes du cadre de déroulement de l'activité et être garant tout au long de l'animation de son respect • Veiller au partage des responsabilités, matériel...
<i>Encourager le jeune à s'exprimer, à faire des choix et à les mettre en œuvre</i>	<p>Dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner du temps de réflexion aux jeunes • Recentrer les idées des jeunes, les prendre en compte • Donner un maximum de variété dans le matériel 	<ul style="list-style-type: none"> • Ne pas mettre de cadre trop rigide dans le déroulement de l'activité • Accompagner, soutenir les demandes de jeunes • Mesurer le ressenti des jeunes pendant l'activité
<i>Faciliter la prise de responsabilité dans le groupe en fonction de l'âge et de la maturité</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Les jeunes seront autorisés lors de sorties, en fonction de leur âge et maturité à se déplacer en petits groupes autonomes sous conditions établies par la direction • Permettre aux plus vieux ou à ceux ayant une facilité dans un domaine de le faire partager et d'entrer dans l'organisation de l'activité • Mettre un jeune en avant (« chef de groupe »), qui change à chaque activité, pour mener les bilans 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire attention au roulement des « chefs de groupe » (équité)

Evaluation

Evaluer prend tous son sens dès lors que l'on se fixe des objectifs !

L'évaluation permet d'apprécier :

- Du côté des jeunes : leur implication, leur(s) intérêt(s), leur(s) besoin(s) :
 - via des discussions journalières,
 - via des bilans des animations vécues.
- Du côté de l'équipe d'animation : l'évolution des pratiques d'animation en termes de savoir, savoir-faire et savoir-être.

Ainsi, pour chaque période, des critères seront mis en place et seront évalués.

Ceux-ci se situeront autour de 5 axes : -Efficience (plaisir)

-Conformité (législation, sécurité)

-Pertinence (intérêt par rapport aux objectifs)

-Efficacité (objectifs atteints ou non)

-Données chiffrées (effectifs)

En fonction des constats réalisés, les animateurs pourront améliorer, ajuster, et/ou adapter les projets d'animation :

- via un débriefing de la journée passée tous les soirs (maximum 1h),
- via des bilans les fins de semaine (maximum 2h).
- via des entretiens individuels au début, pendant et en fin de stage pour les animateurs stagiaires. Au début du stage il sera demandé au stagiaire de se fixer des objectifs dans sa formation. Ensuite toutes les fins semaines avec la directrice, un temps sera dégagé pour que le stagiaire puisse dégager les points positifs et les points à améliorer pour la semaine suivante. Une évaluation finale sera mise en place avec cette fois les animateurs avec lesquelles le stagiaire a travaillé durant ces semaines.
- via un temps d'évaluation individuel pour l'animateur diplômé à la fin de la période de travail entre lui et la directrice s'il en ressent le besoin ou si cela est nécessaire.
- via un bilan général à la fin de chaque période prenant en compte les objectifs pédagogiques cités précédemment (maximum 4h). Celui-ci sera donné à l'organisateur à la fin de chaque période.

Des outils d'évaluation seront fournis aux animateurs afin de les aider à évaluer leurs actions.

L'EQUIPE D'ANIMATION

Les animateurs et animatrices qui encadrent L'ALSH sont embauchés, de manière vacataire et ponctuelle, sous un contrat d'engagement volontaire : *Le Contrat d'engagement éducatif*.

Le stagiaire est un candidat au BAFA qui a suivi une session théorique de formation sanctionnée par la mention « satisfaisante ». Il a le même rôle qu'un animateur titulaire du BAFA. Il fait partie intégrante de l'équipe d'animation. A ce titre il bénéficie des mêmes droits et doit répondre aux mêmes obligations que les autres animateurs. Durant son stage il sera accompagné du directeur mais aussi des autres animateurs pour atteindre les objectifs de sa formation.

L'équipe d'animation sera attentive au développement d'une relation de qualité qui passera par le respect mutuel, par une écoute et une responsabilisation des jeunes.

Celle-ci se compose :

- d'une directrice, adjoint d'animation de la Communauté de Communes, possédant le BAFA et le BAFD.

- de 3 à 4 animateurs selon les périodes : BAFA, stagiaires BAFA ou non diplômés, équivalents BAFA (tout en respectant la réglementation en vigueur).

Dans le cas où nous accueillerions plus de jeunes, par nécessité de service et afin de répondre aux exigences de la réglementation en matière de taux d'encadrement, d'autres personnels pourront être recrutés.

De même, dans un souci de régularité de dynamique de projet tout au long de l'année et afin de renforcer la proximité avec les jeunes, surtout sur les périodes de petites vacances, la composition de l'équipe essaiera de garder un « noyau dur » (une personne au moins connaissant le fonctionnement) par période.

Pour la mise en place d'activités, l'accueil de loisirs peut faire appel à des intervenants extérieurs. Dans ce cas, l'équipe reste garante de la sécurité affective et physique des enfants, ainsi que des orientations définies dans ce projet pédagogique. Une préparation sera faite au préalable avec les intervenants afin de s'assurer de la concordance de méthodes.

Rôle et fonctions de l'animateur ou équivalent BAFA, stagiaire BAFA

Préparation et animation d'activités en accord avec le projet pédagogique

- Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet d'activité
- Gérer et animer (*donner de la vie*) les ateliers tout en développant l'autonomie des jeunes.
- Connaître chaque jeune du groupe et être reconnu comme animateur référent.
- Savoir adapter une activité et la modifier en fonction des jeunes.
- Assurer la sécurité physique et morale des jeunes.
- Sensibiliser le jeune à la vie collective.
- Communiquer, échanger avec les jeunes et avec les adultes du groupe.

Encadrement du groupe

- En respectant et en faisant respecter la réglementation des accueils de loisirs.
- En veillant à ce que la sécurité des mineurs soit assurée. Les jeunes sont sous la responsabilité de l'animateur BAFA pendant toute la durée des activités, qu'elles aient lieu à l'intérieur ou en extérieur des sites.

Rangement et inventaire

Les animateurs sont responsables des espaces dans lesquels ils évoluent ainsi que du matériel qu'ils utilisent. Un temps de préparation et de rangement de matériel est à prévoir pour chaque activité. Le rangement fait partie intégrante de l'activité et se fait donc avec les jeunes.

Participation aux réunions d'équipe.

- Deux à quatre temps de préparation en amont du séjour selon la période (projet d'animation)
- Un temps de préparation tous les lundis matins de 10h à 12h (sauf activités prévues)
- Des temps de régulation tous les soirs et des réunions d'évaluation du projet en fin de semaine. (Cf. « Evaluation » page 11)
- Trois temps d'évaluations individuelles pour les animateurs stagiaires auront lieu pendant la période.

-En amont du stage : point sur les acquis et attentes pour le pratique

-Evaluation mi -stage : mise au point après quelques jours de stage

-Evaluation fin de stage : bilan stage et attentes pour la suite

Autres fonctions

- Conseiller les autres animateurs, stagiaires ou non.
- Gérer les incidents techniques, physiques, sur le lieu de l'activité
- Gestion lors des sorties (appel, comptage...)
- Etablir des relations de qualité avec les parents et les partenaires.
- Responsable de la trousse à pharmacie (de son renouvellement), de l'appareil photo

Rôle et fonctions de la directrice

Conduite du projet

- Etre garant des valeurs éducatives
- Elaborer, mettre en vie et évaluer un projet pédagogique

Gestion administrative et budgétaire

- Veiller au bon fonctionnement de l'accueil de loisirs (temps, matériel, sécurité...)
- Rédiger, tenir à jour les documents administratifs et comptables.
- Gérer les présences (effectifs jeunes, animateurs...)

Gestion des personnels

- Favoriser la concertation au sein du groupe et gérer les éventuels conflits
- Former, conseiller les animateurs, stagiaires ou non.

Communication

- Etablir des relations de qualité avec l'organisateur (la Maison des Projets), notamment la « commission enfance-jeunesse », et les salariés de la structure en rapport avec les TSCL.
- Etablir des relations de qualité avec les parents, les partenaires et les institutions.
- Promouvoir les « Tickets Sports, Loisirs, Culture » auprès des médias, notamment la presse.

La charte de l'équipe d'animation

Il s'agit ici des engagements que les animateurs sont prêts à prendre pour que « tout se passe bien » pendant les temps de travail et pouvoir conserver, selon les dires des animateurs eux-mêmes, une « valeur animation » dans leurs attitudes, langages, rythmes...

- Etre garant de la sécurité des jeunes,
- Etre au courant de la législation en vigueur et la respecter,
- Etre acteur et réactif ; proposer son aide et des idées,
- Favoriser l'entraide et la solidarité : être vigilant au bien être des autres (épanouissement), se répartir de manière adéquate les tâches en tenant compte des compétences de chacun,
- Essayer de faire profiter de son expérience aux autres,
- Être en mesure de montrer l'exemple,
- Savoir accepter les remarques et se remettre en cause,
- Accepter les différences des autres, être tolérant, faire attention au rythme de chacun,
- Essayer dans la mesure du possible de mettre de côté ses intérêts et problématiques personnels au profit de la vie en collectivité,
- Être professionnel et responsable,
- Coordonner ses actions en cohérence avec l'équipe et favoriser une bonne communication en relayant le plus possible les informations, en respectant le temps de parole de chacun,
- Respecter le matériel et les espaces,
- Être souriant, disponible et ponctuel.

Semaine type de l'équipe d'animation

		ACTIVITES	ANIMATEURS	
LUNDI	Matin	NON	10h-12h	Mise au point semaine
	Après-midi	14h-17h30	14h-17h30	Activité
			17h30-19h	Rangement et Débriefing
	Soir	20h-22h30	20h-22h30	Activité
MARDI	Matin	10h-12H30	10h-12H30	Activité possible Possibilité de pique-niquer avec les jeunes
	Après-midi	14h-17h30	14h-17h30	Activité
			17h30-19h	Rangement et Débriefing
	Soir	20h-22h30	20h-22h30	Activité
MERCREDI	Matin	10h-12H30	10h-12H30	Activité possible Possibilité de pique-niquer avec les jeunes
	Après-midi	14h-17h30	14h-17h30	Activité
			17h30-19h	Rangement et Débriefing
	Soir	NON		
JEUDI	Matin	Sortie à la journée	Amplitude	Activité Pique-nique avec les jeunes
	Après-midi		7h-minuit	Activité
	Soir			Activité ou débriefing
VENDREDI	Matin	NON		
	Après-midi	14h-17h30	14h-17h30	Activité
	Soir	NON	17h30-21h	Rangement et Réunion bilan

NB : Cette semaine est une proposition et peut être rediscutée lors des réunions si le fonctionnement ne semble pas être adapté. Elle tient compte de la législation concernant le droit au repos de 11h consécutives par journée de travail, sur une base de 24h et les 12h de forfait horaire journalier (ainsi réunion le lundi matin à 10h si pas de soirée, à 11h si soirée)

Un temps de formation pourra être ajouté suivant les besoins ressentis par la direction et les demandes de l'équipe, un matin (où il n'y aura pas de soirée la veille ou le jour même)

De même, des temps de préparation pour des activités spécifiques (grand jeu, sorties, soirées...) pourront être mis en place lors de cette semaine type.