

PROJET PEDAGOGIQUE EXTRASCOLAIRE HIVER 2026

ACCUEIL DE LOISIRS À EGLISOLLES



MAISON DE L'ENFANCE
6, ROUTE DE SAILLANT, 63840 EGLISOLLES
04.73.72.31.2306.07.01.60.06
DIRECTION : DAYANA BESSON

NUMERO DE DECLARATION :
063ORG0482

SOMMAIRE :

I. PREAMBULE	4
II. DIAGNOSTIC INITIAL	4
A. DIAGNOSTIC DU TERRITOIRE DE LA STRUCTURE	5
B. DIAGNOSTIC DU PUBLIC	6
III. RAPPEL DES INTENTIONS EDUCATIVES DE L'ORGANISATEUR	6
A. LES OBJECTIFS EDUCATIFS	6
B. CONTACT	6
IV. LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	7
A. APPRENDRE A VIVRE ET SE CONSTRUIRE ENSEMBLE	7
1. LES ENFANTS SONT ACTEURS DE LEURS VACANCES ET SONT FORCE DE PROPOSITION	7
2. L'ANIMATEUR FAVORISE LE CONTACT AVEC ET ENTRE LES ENFANTS	8
3. L'ECOUTE ET LA LIBRE EXPRESSION SONT MISES EN AVANT	8
B. FAVORISER LA TOLERANCE ET LE RESPECT DE LA DIFFERENCE	8
1. LA TOLERANCE ET LE RESPECT DE L'AUTRE SONT MIS EN AVANT	8
2. TOUS DIFFERENTS, TOUS EGaux !	8
3. LES ANIMATEURS SONT LES GARANTS DE LA SECURITE PHYSIQUE, MORALE ET AFFECTIVE DES ENFANTS	9
C. LAÏCITE : UN CADRE NEUTRE ET INCLUSIF POUR L'EPANOUISSEMENT DE TOUS NOS ENFANTS	9
D. FAVORISER L'AUTONOMIE	9
E. FAVORISER L'OUVERTURE CULTURELLE, INTERGENERATIONNELLE ET SUR LE TERRITOIRE	10
F. SENSIBILISER A L'ECO-CITOYENNETE ET AU RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT	11
V. LES MOYENS MIS EN PLACE POUR ASSURER LA SECURITE DES MINEURS ACCUEILLIS	12
A. LES MOYENS HUMAINS	12
1. L'EQUIPE D'ANIMATION	12
2. L'EQUIPE DE DIRECTION	13
3. L'EQUIPE POLYVALENTE	14
B. LES MOYENS MATERIELS	14
VI. FONCTIONNEMENT DE L'ACCUEIL DE LOISIRS	15
VII. LA REPARTITION DES TEMPS D'ACTIVITES ET DE REPOS	17
VIII. LA PARTICIPATION DES ENFANTS SUR LES TEMPS D'ACTIVITES ET DE VIE QUOTIDIENNE	20
IX. LE PROGRAMME DES ACTIVITES PROPOSEES	21
SEMAINE DU 9 AU 13 FEVRIER	21
SEMAINE DU 16 AU 20 FEVRIER	25
X. LES MODALITES D'EVALUATION	29

I. Préambule

Le décret relatif à la protection des mineurs accueillis hors du domicile parental durant les vacances scolaires prévoit, outre le projet éducatif, l'élaboration d'un document, anciennement appelé projet pédagogique.

L'article R 227-25 du Code de l'action sociale et des familles en décrit le contenu.

Ce document prend en considération l'âge des mineurs accueillis. Il précise notamment :

- La nature des activités proposées en fonction des modalités d'accueil, et, lorsqu'il s'agit d'activités physiques ou sportives, les conditions dans lesquelles celles-ci sont mises en œuvre ;
- La répartition des temps respectifs d'activité et de repos ;
- Les modalités de participation des mineurs ;
- Le cas échéant, les mesures envisagées pour les mineurs atteints de troubles de la santé ou de handicaps ;
- Les modalités d'évaluation de l'accueil ;
- Les caractéristiques des locaux et des espaces utilisés.

Cet article du Code de l'action sociale et des familles pose un cadre minimum. Nous proposons d' étoffer ce contenu et de les organiser de la manière suivante :

- Le diagnostic initial
- Le rappel des intentions éducatives de l'organisateur
- Les objectifs pédagogiques
- Les moyens pour y parvenir tout en assurant la sécurité des mineurs accueillis
- La nature des activités choisies
- Les caractéristiques des locaux utilisés
- La répartition des temps d'activités et de repos
- Les modalités de participation des mineurs sur les temps d'activités et de vie quotidienne
- Le cas échéant, les mesures prises dans le cadre de l'accueil d'enfants en situation de handicap
- Le fonctionnement de l'équipe pédagogique composée du directeur, de son adjoint (s'il y en a) et de l'équipe d'animateurs et de toute autre personne qui participe à l'accueil de mineurs
- Les modalités d'évaluation de l'accueil

II. Diagnostic initial

La Communauté de Communes Ambert Livradois Forez s'est inscrite dans une démarche où l'éducation est au centre de ses priorités. C'est pourquoi elle met à disposition une Maison de l'Enfance ainsi que son personnel pour répondre aux différents besoins de la vallée de l'Ance et de ses alentours.

La Maison de l'Enfance souhaite mettre en place des actions cohérentes et coordonnées (culturelles, sportives, environnementales...) sur ses différents services qui sont l'ALSH, le RPE, la ludothèque, les cours de musique. Elle développe des partenariats avec les

différents acteurs institutionnels et locaux pour répondre au mieux aux différents besoins des enfants et des jeunes afin d'œuvrer vers une éducation partagée. L'objectif étant de réunir et mobiliser les différents acteurs du territoire en le proposant de manière égalitaire aux enfants du territoire afin de faciliter l'épanouissement, la curiosité et la réussite scolaire de chacun.

A. Diagnostic du territoire de la structure

La Maison de l'Enfance a été créée en 2014. Elle se situe à Eglisolles sur un territoire rural à l'Est de l'Auvergne, en limite avec le département de la Loire et de la Haute-Loire. C'est une zone de moyenne montagne faisant partie du Parc Naturel Livradois Forez.

La Vallée de l'Ance s'étend sur 40 kilomètres du Nord au Sud, la mobilité est un point majeur à prendre en compte dans la vie quotidienne de ses habitants.



L'une des particularités de cette vallée est la présence importante de résidences secondaires, influant sur la densité de population et le type de fréquentation de l'Accueil de Loisirs.

B. Diagnostic du public

Le public concerné est un groupe d'enfants dont le nombre varie entre 10 et 45 selon les périodes. L'âge des enfants est compris de 3 ans révolus à 16 ans inclus ; ils proviennent essentiellement de la vallée mais pas uniquement : certains enfants viennent en vacances chez leurs grands-parents ou dans leur famille ; d'autres viennent également en résidences secondaires ; enfin certains viennent des communes voisines comme Grandrif, Saint-Just ou Chaumont-le-Bourg qui font partie de la communauté de communes Ambert Livradois Forez mais aussi d'Usson en Forez, d'Estivareilles et d'autres communes du département limitrophe de la Loire (42) ou de la Haute-Loire (43).

Il est à noter que certains enfants accueillis bénéficient d'un suivi médico-psychologique. Cet accueil demande une attention particulière de la part de l'équipe encadrante.

III. Rappel des intentions éducatives de l'organisateur

A. Les objectifs éducatifs

- Développement et épanouissement de l'enfant :
 - Elargir les connaissances et les pratiques de l'enfant
 - Apprentissage ludique
 - Assurer la sécurité physique et affective de chaque enfant
 - Favoriser l'accès à l'éducation
- Les valeurs de la citoyenneté (permettre à l'enfant de devenir un citoyen actif et éco-responsable)
 - Promouvoir les valeurs de respect, de tolérance, de solidarité, de citoyenneté, et de justice
 - Contribuer à la formation du citoyen
 - Développer les liens intergénérationnels
 - Favoriser la prise de conscience des enjeux environnementaux
- Favoriser la découverte de son territoire :
 - Partenariat avec les acteurs locaux (associations, artisans, clubs...)
 - Activités de plein air en favorisant la découverte de notre environnement
 - Ateliers découverte
- Respect du rythme de l'enfant :
 - Adaptation des activités en fonction de l'âge de l'enfant
 - Répondre aux besoins et attentes de l'enfant
 - Accompagner à son rythme vers l'autonomie

B. Contact

Organisateur :

Communauté de Communes Ambert Livradois Forez
15 rue du 11 novembre

BP71
63600 AMBERT
04.73.72.71.40

La Communauté de Communes est présidée par Monsieur Daniel FORESTIER.
La vice-présidente en charge du pôle Enfance Jeunesse est Madame Stéphanie ALLEGRE-CARTIER et le directeur du pôle est Monsieur Louis-Jean GOUTTEFANGEAS.
Madame Cécile PEYNET est responsable des accueils de loisirs.

Accueil de Loisirs :

Maison de l'enfance à Eglisolles
6, route de Saillant
63840 EGLISOLLES
04.73.72.31.23 - 06.07.01.60.06
alsh.eglisolles@ambertlivradoisforez.fr

IV. Les objectifs pédagogiques

Nous souhaitons mettre en place avec douceur, des moments de pédagogies nouvelles afin de permettre à chaque enfant d'évoluer à son rythme. Nous les accompagnons dans l'apprentissage de la vie en collectivité, à la tolérance et les sensibilisons au respect de l'environnement. L'ensemble de ces objectifs participe activement au développement de l'autonomie, prend en compte le rythme de chacun, favorise l'épanouissement et l'implication des enfants. Les jeunes deviennent ainsi le « cœur » de la Maison de l'Enfance.

A. Apprendre à vivre et se construire ensemble

Un Accueil de Loisirs est un endroit de rencontres et de partage. C'est un lieu où tout le monde (équipe d'animation, enfants, familles, directeur) se sent bien car c'est un lieu plein de vie, où fourmille une multitude d'idées et d'envies. Mais c'est aussi un espace où l'on peut rencontrer certaines difficultés qui résultent du « vivre ensemble ». L'objectif du « vivre ensemble », c'est apprendre à connaître ses propres limites, mieux gérer ses émotions, verbaliser quand ça ne va pas, trouver des solutions ensemble, travailler sur ses propres points faibles, savoir faire des concessions, se réjouir de la réussite de l'autre, faire des activités à plusieurs et/ou en mélangeant les âges, accepter les règles de vie... C'est aussi un lieu où les enfants ont le droit de tester de nouvelles choses, se tromper, échouer, réussir, recommencer...

1. Les enfants sont acteurs de leurs vacances et sont force de proposition

- Les règles de vies sont décidées ensemble à chaque début de vacances. Les règles des vacances précédentes sont revues, adaptées et modifiées si besoin et chacun signe ces règles comme preuve « d'engagement » à les respecter tout au long de sa présence.
- L'équipe d'animation propose des activités mais les enfants peuvent aussi en faire de même.

- Les animateurs sont à l'écoute des besoins des enfants et de leurs envies pour les périodes suivantes.

2. L'animateur favorise le contact avec et entre les enfants

- L'animateur incite l'entraide entre les enfants : durant les activités, à table ou en regroupant les âges ou en proposant des jeux coopératifs. Ces jeux permettent de « gagner ensemble » : la notion de compétition et du meilleur disparaît.
- L'équipe propose une fois par semaine une activité au choix. Cela permet à l'enfant d'écouter les envies des autres et de prioriser ce qu'il a vraiment envie de faire.
- Des temps libres sont régulièrement instaurés pour favoriser les activités de petits groupes (jeux d'imitation, puzzle, petits jeux sportifs...)

3. L'écoute et la libre expression sont mises en avant

- Des temps de paroles peuvent être mis en place dès que le besoin s'en fait sentir. Chacun a le droit de s'exprimer et chaque parole a la même importance.
- La tolérance et le respect sont évidemment des notions indispensables lors de ces temps de paroles. L'animateur veille à ce que les opinions et ressentis de chacun soient écoutés, sans jugement.

B. Favoriser la tolérance et le respect de la différence

L'accueil de loisirs est un lieu accessible à tous. Chaque enfant est accueilli dans un climat sécurisant, lui permettant de développer son libre-arbitre et son esprit critique à travers la confrontation aux différences. La tolérance et le respect sont des piliers primordiaux du vivre-ensemble.

L'accueil de loisirs est un espace où les enfants peuvent être confrontés à la différence à tous les niveaux (sur la religion, les croyances, le handicap, etc.). Nous sommes aussi là pour leur montrer que la différence existe, que les façons de penser, les croyances, les religions sont différentes et que pourtant, tout le monde peut vivre ensemble. En collectivité, il est important de respecter l'autre et d'interdire tout prosélytisme, tout racisme ou même toute sorte de moquerie, particulièrement envers les personnes en situation de handicap. Ce rôle est aussi important car l'accueil de loisirs est un lieu public et laïque et aucune différence de traitement ne peut être tolérée.

1. La tolérance et le respect de l'autre sont mis en avant

- Le groupe met en place ses propres règles de vie, acceptées et validées par tous.
- Chaque enfant peut exprimer son avis, son opinion et ses envies.
- L'animateur veille à ce que la parole de chacun soit respectée, sans jugement
- Les conflits sont réglés dans le calme, avec la présence -ou non- d'un animateur.

2. Tous différents, tous égaux !

- Chaque parole a la même valeur.
- Chaque individu est respecté, sans distinction, tout en prenant en compte ses différences.
- Les enfants nécessitant un accueil particulier sont inclus dans le groupe au même titre que les autres. Cet accueil se fait de façon cadrée : un référent est choisi

parmi l'équipe pédagogique pour encadrer l'enfant. En amont, les besoins de l'enfant sont déterminés avec les parents pour renforcer la qualité de son accueil. Après l'accueil, un bilan est fait avec la famille afin de réguler, améliorer, modifier, faire évoluer ses prochaines venues.

3. Les animateurs sont les garants de la sécurité physique, morale et affective des enfants

- Les animateurs partagent entre eux au sujet d'éventuelles difficultés rencontrées avec un ou plusieurs enfants.
- Les journées sont rythmées de rituels récurrents pour que chacun trouve sa place et son équilibre au sein du centre de loisirs.
- Les animateurs veilleront à accompagner les enfants et leurs émotions autant que possible.

C. Laïcité : un cadre neutre et inclusif pour l'épanouissement de tous nos enfants

Dans notre accueil de loisirs, nous accordons une grande importance à la laïcité, qui assure à chaque enfant la liberté de conscience dans un environnement neutre, bienveillant et respectueux des convictions de chacun : il est possible de croire ou de ne pas croire. On a également le droit de changer de croyance si on le désire. On a jouissance d'exprimer ses opinions, tant que celles-ci sont respectueuses des autres et qu'elles ne troublent pas l'ordre publics. Nous nous efforçons d'appliquer rigoureusement ce principe dans notre structure, en garantissant que toutes nos activités se déroulent dans un cadre où aucune croyance, pratique religieuse ou conviction philosophique n'est ni mise en avant, ni marginalisée, afin d'éviter le prosélytisme.

Ce respect de la neutralité permet à chaque enfant de participer pleinement aux activités, quel que soit son milieu d'origine, sa culture ou sa religion, sans crainte de jugement ou de discrimination.

La laïcité, en tant que principe républicain, est aussi un moyen d'éducation qui permet aux enfants de saisir l'importance de la loi commune, des droits et des responsabilités des citoyens. Son objectif est de promouvoir la création d'une société plus équitable, où chacun peut évoluer en toute liberté tout en respectant celle des autres.

L'équipe d'animation et de direction sont pleinement consciente de l'importance de l'animation dans la formation de citoyens éclairés, curieux et de bonne foi ! La laïcité se manifeste dans les actions quotidiennes, telles que la confrontation aux différences de l'autre, la création de règles de vie, le partage des histoires personnelles et familiales, le jeu et la confrontation. Il existe de nombreuses opportunités pour poursuivre la mise en œuvre d'un idéal et d'un projet républicain et laïque !

Ce cadre laïque est également une garantie pour les familles, assurées que leur enfant évoluera dans un environnement impartial, où les valeurs d'ouverture, de tolérance, de dialogue et de respect mutuel sont au cœur de notre démarche pédagogique.

D. Favoriser l'autonomie

Accompagner l'enfant vers l'autonomie est également important. Cet accompagnement permet à l'enfant d'essayer, d'échouer, de se tromper, de réessayer,

il y a une progression dans l'apprentissage. Au sein de l'accueil de loisirs, nous mettons des outils en place pour favoriser l'accès à l'autonomie, chez toutes les tranches d'âge :

- Lors des repas, tous les enfants participent : les plus grands tirent une carte au hasard leur donnant une tâche au moment du débarrassage des tables, les plus petits participent au débarrassage des tables ou au nettoyage de la salle. Cela permet aux enfants de les responsabiliser sur les gestes de la vie quotidienne et de gagner en autonomie.
- Sur beaucoup d'activités ou de temps de vie quotidienne, nous favorisons l'entraide entre les petits et les grands : les grands « prennent sous leurs ailes » un petit. Si celui-ci a besoin d'aide dans la journée ou sur une activité spécifique, le grand va l'accompagner ou l'aider. Les grands se sentent plus responsables et sont fiers de contribuer à l'évolution des plus petits. Néanmoins, des activités spécifiques à chaque groupe sont maintenues pour leur permettent de se retrouver entre enfants du même âge. Ces temps sont différents mais complémentaires à la fois et ils sont tous importants.
- L'espace dans la salle de motricité a été aménagé afin de laisser libre court à l'imagination des enfants : un espace avec la marchande, un espace jeux de sociétés, un espace au sol pour les jeux en bois, un autre espace « petites voitures », des tables pour dessiner ou jouer à des jeux de cartes ou de société. Cet aménagement est fait sur chaque période de vacances. Les enfants peuvent se déplacer sur les différents espaces pour jouer de façon libre. Ils ont le choix de jouer ou non, ils peuvent tout essayer ou rien, ne jouer qu'à un seul endroit s'ils le souhaitent.
- Sur le groupe des plus grands (10-16 ans), des activités spécifiques leur sont proposées. « L'atelier des ados » est un moment qui leur est dédié, axé sur le bricolage et les travaux manuels. Ils se retrouvent entre eux, manipulent des outils spécifiques à leur âge, apprennent à s'en servir et acquièrent de nouvelles techniques. Ils apprennent également à réfléchir par eux-mêmes, à lire un plan, à tester, se tromper, recommencer, aller chercher l'information et à travailler en projet.

E. Favoriser l'ouverture culturelle, intergénérationnelle et sur le territoire

La Maison de l'Enfance à Eglisolles héberge l'accueil de loisirs mais aussi une ludothèque-médiathèque ainsi que des cours de musique, tous deux soutenus par le service Culture de la communauté de communes Ambert Livradois Forez. Nous faisons profiter régulièrement les enfants de l'Accueil de Loisirs des plaisirs de la ludothèque-médiathèque. Nous travaillons régulièrement ensemble.

Pour favoriser l'ouverture culturelle et intergénérationnelle, nous mettons en place plusieurs actions :

- Proposition de temps de lecture sur le temps calme.
- Temps à la ludothèque pour découvrir de nouveaux jeux.

- Séances de cinéma avec le Parc Naturel du Livradois-Forez dans le cadre des ciné-goûter ou projection de films à la Maison de l'Enfance.
- Rencontres avec l'EHPAD de Viverols.
- Organisation d'échanges inter-centres avec les autres structures d'accueil du territoire.
- Visite de lieux emblématiques et patrimoniaux du territoire
- Ateliers artistiques pour développer une sensibilité à différentes formes d'art (dessin, peinture, musique, poésie...)
- Ateliers cuisine pour favoriser la découverte de nouvelles saveurs, l'apprentissage de nouvelles pratiques, la découverte de produits locaux et du « fait maison ». Un accent particulier est évidemment porté sur l'hygiène et les règles HACCP. Les petits autant que les grands mettent la main à la pâte.

F. Sensibiliser à l'éco-citoyenneté et au respect de l'environnement

L'accueil de loisirs contribue à répondre aux enjeux de l'éducation à l'environnement et au développement durable. L'objectif étant que les enfants ne soient plus uniquement spectateurs mais également acteurs, accompagnés par leurs animateurs dans la réalisation de leurs projets individuels ou collectifs afin de devenir des adultes libres, innovants, conscients de leurs responsabilités et de leurs choix, et deviennent solidaires les uns des autres. Pour cela, nous proposons :

- Des animations pour découvrir les milieux naturels qui nous entourent : rivière, forêt, plaine, montagne... l'environnement d'Eglisolles nous permet un large éventail de sites naturels à quelques pas du centre.
- Des balades en forêt, des mini-randos autour de l'Ance ou sur les hauteurs, la visite d'anciens sites volcaniques
- Des animations sur les thématiques du développement durable : énergies renouvelables, changements climatiques, transport doux
- La mise en place d'un potager et des techniques alternatives à la culture conventionnelle : paillage, lasagne, culture sur buttes, engrais organiques...
- Une sensibilisation à la gestion des déchets et au compostage des aliments : nous pesons nos déchets alimentaires destinés au compost pour leur faire prendre conscience de l'impact et de la quantité de déchets engendrés, nous demandons également aux enfants de participer au tri sélectif avec plusieurs poubelles mises en place.
- Des ateliers autour du recyclage :
 - o le recycl'art où des activités artistiques sont proposées en utilisant des matériaux voués à être jetés.
 - o la fabrication de mobiliers utilitaires et/ou décoratifs en bois de palette et en bois issus des déchets de scierie.

V. Les moyens mis en place pour assurer la sécurité des mineurs accueillis

Afin de répondre à ces objectifs, la communauté de communes Ambert Livradois Forez met à notre disposition différents moyens, soit humains, soit matériels.

A. Les moyens humains

1. L'équipe d'animation

Conformément à la législation en vigueur, l'équipe se compose d'animateurs BAFA (50% minimum) et de stagiaires (50% maximum) ou non titulaire (20% maximum). Pour cette période, nous aurons comme animatrices, animateurs : Malaurie DESSAIGNE (BAFA) ; Malaury LESAGE (BAFA, SST) ; Louis BROUSSE (BAFA), Charlène ROCHE (BAFA, SST), Dayana BESSON (BAFD, PSC1, SST), Arnaud JULIEN (DUT Animation, BAFA, PSC1, SST).

Leur rôle est d'offrir un accueil de qualité aux enfants sans aucune distinction, d'assurer leur sécurité physique, morale et affective, de mettre en place un programme d'animation répondant aux objectifs fixés par la CCALF et la Maison de l'Enfance, de respecter le cadre réglementaire et les consignes de fonctionnement du centre.

Ils sont garants de la sécurité affective, physique et psychologique de l'enfant :

- Connaître et respecter les différentes caractéristiques et besoins des enfants en fonction des tranches d'âge.
- Respecter les capacités, l'expression et la créativité de chaque enfant.
- Repérer et accompagner les enfants en difficultés.
- Veiller aux enfants blessés et faire les soins adaptés si nécessaires (soins, sécurité affective, ...).
- Signaler tout comportement et aveu de l'enfant paraissant suspect au responsable de l'Accueil de loisirs.
- Bien énoncer et faire respecter les règles (du jeu, de vie, ...)
- Être un adulte référent.

En temps d'animation :

- Lancer et gérer les temps d'animation (accueil, temps d'échange, temps d'activité, repas...).
- Impulser les transitions.
- Proposer des activités pendant l'accueil.
- Animer les temps des repas.
- Être présent lors des temps de rangement avec les enfants (activité et repas).
- Être actif et anticiper le ménage du soir.
- Proposer des activités en accord avec le projet pédagogique.
- Proposer des activités correspondant aux besoins de chaque enfant (en fonction des tranches d'âge).
- Prévoir un plan B (une ou plusieurs variantes de l'activité).
- Déterminer les points de sécurité.
- Vérifier le matériel nécessaire à l'activité.
- Mettre en place la salle.
- Transmettre les consignes (notamment sécurité).
- Être cohérent dans les différentes étapes de l'activité.
- Susciter l'implication de chaque enfant.

- Veiller aux besoins et aux difficultés des enfants.
- Nettoyer et ranger le matériel (avec les enfants).

2. L'équipe de direction

L'équipe est encadrée par une directrice Dayana BESSON faisant office d'assistante sanitaire, épaulée par Arnaud JULIEN. Leur rôle est de veiller au bon fonctionnement du centre, en coordonnant l'action des animateurs, en assurant le suivi pédagogique, la gestion administrative, le respect des normes et l'accueil des familles. Il assure plusieurs fonctions :

- **Fonction relationnelle :** il est important de créer des relations les plus constructives possibles avec les parents, les services extérieurs (prestataires de services, DRJSCS, CAF, PMI, ...)
- **Fonction financière :** Respecter les procédures (bon de commande, validation des devis auprès du directeur de service, suivi de la facturation)
- **Fonction administrative :** la direction gère les dossiers d'inscriptions des enfants, les listes de pointages, les fiches sanitaires.
- **Fonction sanitaire :** l'équipe de direction doit veiller à ce que l'entretien des locaux soit correct, que les enfants puissent se divertir dans de bonnes conditions sanitaires, d'hygiène et de sécurité.
- **Fonction pédagogique :** cette fonction est la fonction principale. Elle est retranscrite dans ce document à travers les objectifs du projet. La direction assure également un rôle de formateur auprès de l'équipe.
- **Gestion de l'équipe d'animation :** La direction est garante du bon déroulement du séjour entre les animateurs, les enfants, les parents et la direction. Elle organise les plannings d'horaires et définit les moments de pause de chaque animateur. Elle élabore le programme d'activités avec son équipe.

Le taux d'encadrement est fixé comme suit sur le temps ALSH :

- 1 animateur pour 8 enfants pour les – de 6 ans
- 1 animateur pour 12 enfants pour les + de 6 ans

Dans le cadre d'activités spécifiques où la surveillance est assurée soit par un maître-nageur sauveteur (piscine, plan d'eau...) soit par un surveillant de baignade (BSB avec mis en place d'une ligne d'eau), le taux d'encadrement est réajusté :

- 1 animateur dans l'eau pour 5 enfants pour les – de 6 ans
- 1 animateur pour 8 enfants pour les + de 6 ans

Réunions et évaluation :

En plus de la réunion préparatoire servant à établir le programme d'animation, un ou plusieurs temps hebdomadaires seront pris pour faire le point sur les événements de la journée passée et celle à venir, en termes d'échange d'informations sur les enfants, les parents et le ressenti de l'équipe, l'évaluation de la semaine écoulée par rapport au

document pédagogique afin d'ajuster au mieux son travail et de préparer les activités de la semaine suivante.

Les animateurs stagiaires se verront proposer des évaluations individuelles afin, là aussi, d'ajuster leur travail et également de faire part de leurs remarques. Cela permet aux animateurs stagiaires d'avoir un retour sur le déroulement de leur stage pratique. Ces évaluations ont lieu en fin de semaine.

Les animateurs plus expérimentés aident ces derniers dans leurs progressions.

D'autres entretiens individuels pourront être provoqués par les autres animateurs ou le directeur.

Nous donnons à chaque nouvel animateur un livret d'accueil avec le fonctionnement de l'accueil de loisirs, les objectifs du projet pédagogique ainsi que quelques rappels sur les missions de l'animateur. Cet outil est un appui pour les animateurs afin que l'accueil se passe dans les meilleures conditions possibles.

3. L'équipe polyvalente

Sur les temps d'accueil de loisirs, le cuisinier, Dominique FAY joue un rôle important. Il doit acheter les denrées alimentaires avec le budget qui lui est attribué, établir et préparer les menus, nettoyer et ranger la cuisine. Administrativement, il doit tenir un cahier des menus, des températures (réfrigérateur, plats chauds...), faire des échantillonnages tous les jours, avoir un suivi des fournisseurs et des stocks (respect des normes HACCP). Le budget qui lui est alloué pour chaque repas est de 5€/enfant et 0,50€/enfant pour le goûter.

L'entretien des locaux est assuré par Charlène ROCHE, agent de la Communauté de Communes Ambert Livradois Forez. Un protocole de nettoyage a été mis en place avec des produits adaptés pour les établissements recevant du jeune public. Elle assure également l'entretien des espaces extérieurs et de la chaudière à granulés, ainsi que le transport des enfants pour la navette du soir.

B. Les moyens matériels

L'accueil se déroule à la Maison De l'Enfance à Eglisolles, dans un bâtiment fonctionnel spécialement conçu à destination de l'enfance et de la famille. Ces locaux sont agréés par la D.D.C.S. L'accueil de loisirs dispose d'une autorisation d'accueil de 20 mineurs répartis selon 2 tranches :

- 16 enfants de 3 à 5 ans inclus,
- 27 enfants de 6 à 13 ans inclus
- 1 enfant de 14 ans ou plus

Ces locaux se décomposent de la manière suivante :

- Un espace intérieur d'une surface de ~700m² répartis sur 3 niveaux (un ascenseur permet l'accès aux personnes à mobilité réduite).
- Le rez-de-chaussée où se situe l'entrée principale, avec un hall d'accueil permettant aux enfants de ranger leurs vêtements ; ainsi qu'un tableau d'information pour les familles (affichage menus, activités).

- Une salle de motricité pour l'accueil du matin/soir offrant un espace modulable pour des jeux intérieurs, équipée d'une mezzanine que nous avons aménagée en salle pour les ados (accès à partir de l'entrée au collège).
- Un bureau pour l'administratif, une infirmerie avec un lit, une armoire et un placard infirmerie en hauteur.
- La salle de restauration avec un mobilier petits/grands, des sanitaires adjacents, une cuisine équipée avec une réserve séparée, un local personnel, un bureau.
- Le rez-de-jardin où se situent les salles d'activités, avec une salle pour les plus de 6 ans comprenant des sanitaires à accès direct, un local pédagogique, un lavabo pour les activités, un garage adjacent. La salle des moins de 6 ans avec un mobilier adapté, sanitaires à accès direct équipée d'une douche, un local pédagogique, un lavabo pour les activités, une pièce pour le temps calme équipée de couchettes. Au même niveau, il y a le local technique et un local de rangement fermé à clés.
- Le 2^e étage où se situe la ludothèque, ainsi qu'une salle de repos pour le personnel ;
- Un espace extérieur clos permettant d'évoluer en sécurité.
- Un espace extérieur d'une surface de ~2000m² qui sera aménagé en collaboration avec le Parc Naturel Régional, pour en faire un lieu pédagogique (potager, mare pédagogique...) et ludique (jeux, terrain sportif...).

VI. Fonctionnement de l'accueil de loisirs

L'accueil de loisirs est ouvert de 8h à 18h, du lundi au vendredi.

Le mode d'inscription :

Il est « à la carte » :

- Soit en ½ journée (matin ou après-midi) avec ou sans repas.
- Soit en journée avec ou sans repas.

Avec possibilité d'alterner les deux et sans quota de jours par semaine.

L'accueil est proposé de 8h00 à 9h30 le matin et de 16h45 à 18h00 le soir.

En cas de sortie, l'inscription se fait à la journée obligatoirement et le pique-nique est soit fourni par l'accueil de loisirs, soit par les familles.

Les familles inscrivent leurs enfants sur le Portail Famille, accessible sur le site de la Communauté de Communes Ambert Livradois Forez.

Demi-journée sans repas :	8h00-12h00 ou 13h30-18h00
Demi-journée avec repas :	8h00-13h30 ou 12h00-18h00
Journée sans repas :	8h00-12h00 13h30-18h00
Journée avec repas :	8h00-18h00

Afin de diffuser l'information aux familles, des brochures sont distribuées dans les écoles, ainsi que par mailing, affichage et site internet.

Transport :

Afin de permettre un accès au plus grand nombre et de palier aux problèmes de mobilité, la CCALF a mis en place un ramassage en minibus le matin et le soir sur les principales communes de la vallée de l'Ance :

- Saint Anthème : départ 8h20 et retour à 17h10
- Saint-Clément de Valorgue : départ 8h30 et retour à 17h00
- Saillant : départ 8h50 et retour à 16h50
- Viverols : départ 9h15 et retour à 17h30
- Sauvessanges : départ 9h00 et retour 17h40

Des arrêts à Saint-Romain et Raffinay sont possibles sur demande.

Sécurité :

L'équipe d'encadrement doit :

- Veiller à ne jamais laisser un enfant sans contrôle visuel ou sans savoir exactement ce que celui-ci fait, connaître les consignes de sécurité en termes d'évacuation, de circulation et d'accident.
- Lors de chaque sortie, les animateurs doivent signaler le départ et la destination ; ils seront en possession d'une trousse à pharmacie, d'eau, de la liste des enfants et d'un moyen de communication (dans tous les cas, chacun doit connaître le nombre et la liste nominative des enfants dont il a la responsabilité de manière à assurer la sécurité à l'intérieur du centre et à contrôler la présence des enfants).

Infirmierie :

Les soins sont consignés sur le registre d'infirmierie. Aucun médicament ne peut être administré - sauf cas particulier avec certificat médical par l'assistant sanitaire (le directeur).


L'équipe d'animation et le cuisinier sont mis au courant des problèmes médicaux ou allergies alimentaires que peuvent avoir certains enfants par le biais des fiches sanitaires mais aussi par un affichage à l'infirmierie, en cuisine et dans le bureau du directeur.

Certains enfants ont des P.A.I. – Projet d'Accueil Individualisé. Ces enfants sont bien sûr pris en charge par l'assistant sanitaire avec les mêmes règles de fonctionnement que dans le cadre scolaire : ordonnance du médecin, médicaments, marche à suivre en cas de problème.

Un local infirmierie avec du petit matériel de soin, ainsi que des trousse de secours pour les sorties permettent à l'équipe d'animation de palier aux petits bobos du quotidien.

Grille tarifaire :

La tarification est calculée en fonction du quotient familial de la famille pour les résidents du Puy de Dôme ayant fourni une attestation CAF ou MSA. Les familles extérieures au Puy de Dôme, ou ne souhaitant pas donner leur quotient familial, seront facturées au tarif maximal.

QF1 De 0 à 550	QF2 De 551 à 800	QF3 De 801 à 1000	QF4 De 1001 à 1250	QF5 > à 1250 ou N.C. ou extérieurs ALF	
2,50 €	3,60 €	4,10 €	5,10 €	5,60 €	Demi-journée
4,60 €	6,10 €	7,70 €	9,20 €	10,20 €	Journée
21,00 €	28,00 €	35,00 €	42,00 €	46,00 €	Forfait 5 jours consécutifs
Supplément pour prestation extérieure d'activité					
+0,00€	+0,50 €	+1,00€	+1,50€	+2,00€	

Le repas est facturé 3,70 € hors réduction.

Les familles bénéficient d'une réduction de 15% pour le 2ème enfant présent, de 25% à partir du 3ème enfant.

Modalité de paiement :

Différents moyens de paiement sont possibles :

- Par prélèvement automatique : transmettre le mandat SEPA à la Communauté de Communes (valable pour la prochaine facturation)
- Par virement bancaire sur le compte du SGC d'Ambert : IBAN : FR 16 3000 1008 15G6 3300 0000 077 BIC : BDFEFRPPCCT en précisant votre nom et le numéro de la facture
- En espèces (dans la limite de 300 €) ou en carte bancaire muni de la présente facture, auprès d'un buraliste ou partenaire agréé (liste consultable sur www.impots.gouv.fr/portail/paiement-de-proximite)
- Par internet sur le site : www.ambertlivradoisforez.fr, rubrique Démarche en ligne
- En ticket CESU Papier à transmettre au SGC d'Ambert ou en ticket CESU électronique (code NAN : 1304205*3)

VII. La répartition des temps d'activités et de repos

Journée type :

8h00-9h30 : accueil des familles (au centre ou sur les points de ramassage)

Ce temps permet aux enfants de commencer la journée dans les meilleures conditions possibles et cela passe par un réel accueil de bienvenue et de manière échelonnée ; c'est un moment d'éveil qui est bel et bien un temps d'animation et non de garderie. L'équipe d'animation propose de la lecture, des jeux de sociétés, des activités de dessin et de coloriage, des activités manuelles, des jeux libres calmes...

Un animateur accueille les familles, note les heures d'arrivée des enfants sur la feuille de présence et fait le lien avec les familles.

Suivant le nombre d'enfants, des animateurs sont placés dans la salle motricité pour accueillir et jouer avec les enfants. Certains peuvent être détaché pour préparer la mise en place de l'activité, toujours dans le respect du taux d'encadrement.

Pour les activités extérieures, les animateurs veillent à ce que les enfants portent l'équipement adéquat en fonction de la météo et de l'activité.

9h30 : présentation de la journée – début des activités

L'équipe d'animation présente les activités de la demi-journée et rappelle les règles de vie.

Les enfants sont répartis par groupes d'âges :

- Groupe des petits : 3 à 5 ans
- Groupe des moyens-grands : 6 à 9 ans
- Groupe pré-ados/ados : 10 à 16 ans

Les petits/moyens/grands peuvent être regroupés si les effectifs le permettent ainsi que lors de certaines occasions (grand jeu, spectacle, sorties...).

Nous pouvons, à titre exceptionnel, changer un enfant de groupe si celui-ci se sent mieux ailleurs ou pour réunir des fratries.

En cas de présence d'enfant en situation de handicap un animateur référent supplémentaire est mis à disposition et une vidéo pédagogique tel que « mon ami Tom » sensibilisant les enfants à la différence peut être projetée en cas de besoin.

Si sur le programme il est inscrit « activités au choix » ou « fais ce qu'il te plaît », ce sont les enfants qui font des propositions d'activités soumises au vote collectif.

Si l'équipe d'animation propose plusieurs activités différentes sur un même temps, ce sont les enfants qui s'inscrivent sur l'activité de leur choix mais n'ont pas la possibilité de changer d'activité en cours de route.

L'installation se fait avec les enfants, tout comme son rangement.

Régulièrement, les tranches d'âges sont mélangées afin de favoriser l'échange entre les enfants à l'occasion d'activités, de sorties, de rencontre inter-centres.

11h30 – 12h00 : fin des activités- jeux, temps libre et départ demi-jour matin

L'équipe veille à ce que les enfants soient bien allés aux sanitaires et se soient lavés les mains avant de passer à table.

12h00 : repas

Un animateur prend en charge le jeu du midi déterminant les rôles de chacun (animateurs/enfants) dans l'organisation intégrale du déroulement du repas.

Les enfants s'investissent en servant et en débarrassant les repas.

Les animateurs mangent avec les enfants afin de pouvoir favoriser l'entraide et permettre d'échanger avec les enfants sur les activités du matin ou des activités à venir.

13h15 : fin du repas, départ temps calme

Les enfants de - de 6 ans : ils quittent le réfectoire accompagnés de leurs animateurs référents car ils ont besoin pour certains de faire la sieste. L'équipe leur propose une histoire ou de la musique douce ou un conte animé. Le groupe est séparé en deux. Les enfants qui souhaitent ou qui ont besoin de faire la sieste dorment et ceux qui n'ont pas envie ou pas besoin de dormir font des activités calmes (feuilleter un livre, dessiner...).

Ce temps doit-être un moment de repos où la prise en compte des rythmes de chacun est primordiale.

Les enfants de + de 6 ans : Un temps calme est instauré après chaque repas. Ce temps débute par un temps lecture de 15-20 minutes (voir plus) où chaque enfant va choisir un

livre dans la bibliothèque de la Maison de l'Enfance. Les enfants sont libres de choisir un livre qui les intrigue et les inspire.

D'un point de vue social, la lecture est essentielle pour les enfants pour structurer sa pensée, être compris par les autres et reconnu par ses pairs. En effet, elle est l'outil indispensable dont l'enfant doit se saisir pour s'épanouir au sein de la société.

Lire, permet aussi à l'enfant de s'ouvrir au monde. Rêver, imaginer, s'évader, s'émouvoir, s'identifier. Les enfants peuvent en prendre conscience lorsqu'ils sont confrontés à la lecture. Nous leurs présentons comme une activité ludique et faisons en sorte qu'elle soit régulière. Pour nous le plus important c'est de donner ou redonner le goût de la lecture aux enfants, il est essentiel de leur montrer qu'ils peuvent prendre du plaisir à lire.

Les jeunes, en toute autonomie et sans aucune pression, peuvent lire le livre qu'ils souhaitent, à son rythme. Et, c'est dans ce moment-là, que l'enfant peut commencer à ressentir les joies de la lecture. Un sentiment que nous espérons secrètement qu'il tentera peut-être de retrouver chez lui, en prenant l'initiative de continuer sa lecture à la maison. Nous pensons, qu'autant les jeunes enfants que les pré-adolescents mais aussi les adolescents peuvent tirer parti de lire 20 minutes par jour. Que ce soit en les aidant à comprendre mieux le monde, en améliorant leur rendement académique, en découvrant leur potentiel imaginaire et créatif ou, simplement, en profitant de la lecture d'un bon livre.

Si des enfants montrent des signes évidents de fatigue, ils ont la possibilité de se reposer dans la salle appropriée à la sieste n'importe quand dans la journée si le taux d'encadrement le permet.

13h00-13h30 : accueil des enfants inscrits en demi-journée ou départ d'enfant inscrit en demi-journée matin avec repas.

Les familles sonnent à la porte et peuvent ainsi récupérer ou emmener leurs enfants suivant la formule qu'ils ont choisi d'utiliser.

14h00 : temps d'activités (même procédé que le matin)

Entre 16h00 et 16h30 : goûter (horaire modulable en fonction de l'activité et même procédé que pour les repas du midi).

Régulièrement le goûter est confectionné par les enfants sur un temps d'atelier cuisine prévu à cet effet.

16h45-18h00 : accueil des familles et départ navette

Ce temps répond au même objectif que le temps d'accueil du matin.

Ce temps est important parce qu'il permet de recueillir les impressions de la journée, d'avoir une relation privilégiée avec l'enfant et d'échanger avec les parents.

18h00 : fin de la journée

Rangement, nettoyage et fermeture du bâtiment. Préparation de la journée du lendemain si besoin.

De manière générale, il est demandé à chacun (tant adulte qu'enfant) d'adopter une attitude bienveillante et respectueuse vis-à-vis des autres ; Il s'agit ici, d'établir un climat de confiance et de solidarité où chacun peut trouver sa place.

VIII. La participation des enfants sur les temps d'activités et de vie quotidienne

Comme abordé auparavant, les enfants sont acteurs de leurs vacances, autant sur les activités que sur les temps de vie quotidienne :

- Les tâches pendant le repas
- Les activités « Fais ce qu'il te plaît »
- Le choix à l'enfant de faire ou non l'activité proposée
- Les règles de vies, créées et revotées à chaque période par les enfants
- Des « permis » pour les moyens-grands et les ados pour l'utilisation de matériel spécifique en autonomie
- L'atelier des ados
- L'aménagement de l'espace
- Le choix des activités ou des sorties pour de futures vacances

L'accueil de loisirs devient non seulement un espace de jeu, d'amusement, mais également un espace de sociabilisation, de construction de pensées, de responsabilisation. L'enfant devient moteur, constructeur de projets, il prend des initiatives. Il apprend à vivre en collectivité, à partager ses idées, à être autonome, il se forge sa propre façon de penser, tout en respectant celle des autres. Il participe pleinement à la vie de ses vacances.

IX. Le programme des activités proposées

Semaine du 9 au 13 février

	9 février	10 février	11 février	12 février	13 février
MATIN	Poké-ball Loup-Garou	Labyrinthe Pac-Man Cubecraft des héros de jeux vidéo	Pompom Pikachu Morpion Pac-Man	Minecraft Lego Chasse aux Pokemons	Ciné P'tits Loups Une guitare à la mer Tableau 3D Mario
	REPAS	REPAS	REPAS	REPAS	REPAS
AP MIDI	Eveil corporel Olympiades Gaming	Test ton labyrinthe Among Us	Fleur carnivore de Mario Jeux vidéo à la ludo	Marionnette Mario Marque page Pokemon	Jeu de société Tableau 3D Mario

Programme des 3-5 ans

a) Poké-ball

Activité manuelle permettant aux enfants de fabriquer leur propre Poké-ball en utilisant une assiette en carton qu'ils décorent et personnalisent avec un Pikachu. Les enfants peignent, découpent et assemblent les différents éléments pour créer leur Poké-ball unique.

- Développement de la motricité fine (découpage, collage, peinture)
- Stimulation de la créativité et du sens artistique
- Reconnaissance des couleurs et des formes

b) Éveil corporel

Séance de gym douce et de yoga adaptée aux jeunes enfants, alternant postures ludiques (animaux, objets) et moments de relaxation. Les enfants découvrent leur corps à travers des mouvements doux et apaisants dans une ambiance calme et bienveillante.

- Développement de la souplesse, de l'équilibre et de la coordination
- Gestion des émotions et apprentissage de la relaxation
- Conscience corporelle et concentration

c) Labyrinthe Pac-Man

Activité créative géante où les enfants participent à la fabrication d'un grand labyrinthe Pac-Man par la peinture et le collage. Chaque enfant contribue à créer les couloirs, les fantômes et les pastilles du célèbre jeu vidéo sur un support collectif.

- Expression artistique et manipulation de différentes techniques (peinture, collage)
- Travail collectif et contribution à un projet commun
- Motricité globale et reconnaissance spatiale

d) Test ton Labyrinthe

Les enfants jouent avec le labyrinthe Pac-Man géant qu'ils ont créé précédemment. Ils incarnent Pac-Man et doivent traverser le labyrinthe en évitant les fantômes, dans une activité ludique et dynamique qui prolonge leur création artistique.

- Développement de l'orientation spatiale et de la logique
- Compréhension des règles du jeu et respect des consignes
- Motricité globale et coordination des mouvements

e) Pompon Pikachu

Activité manuelle permettant aux enfants de créer un Pikachu en laine à l'aide de pompons. Les enfants apprennent à réaliser des pompons et à les assembler pour former le célèbre Pokémon jaune, qu'ils pourront ensuite personnaliser et ramener chez eux.

- Développement de la motricité fine et de la dextérité
- Patience et persévérance dans la réalisation d'un objet complet
- Fierté de créer un objet en volume et en relief

f) Fleur Carnivore de Mario

Les enfants créent la fleur Piranha emblématique du jeu Mario en utilisant du papier et du carton, plantée dans un véritable pot de fleur. Ils peuvent choisir de réaliser leur fleur en 2D ou en 3D selon leur niveau et leurs envies.

- Motricité fine (découpage, pliage, assemblage)
- Créativité et sens du volume (passage de la 2D à la 3D)
- Reconnaissance des couleurs vives (rouge, vert, blanc)

g) Minecraft Lego Construction

Activité de construction libre inspirée de l'univers Minecraft avec de gros Legos et des briques adaptées aux jeunes enfants. Les enfants construisent des maisons, des animaux et des personnages en suivant leur imagination ou en s'inspirant du jeu vidéo.

- Développement de la motricité globale et de la coordination
- Stimulation de l'imagination et de la créativité spatiale
- Apprentissage de la construction et de l'empilement

h) Marionnette Mario

Les enfants colorient et reconstituent une marionnette articulée de Mario à l'aide d'attaches parisiennes. Ils assemblent les différentes parties du corps pour créer un personnage mobile qu'ils pourront ensuite manipuler et faire bouger.

- Développement de la motricité fine (coloriage, assemblage avec attaches)
- Compréhension du schéma corporel et des articulations
- Créativité et jeu symbolique avec la marionnette créée

i) Marionnette Mario

Les enfants colorient et reconstituent une marionnette articulée de Mario à l'aide d'attaches parisiennes. Ils assemblent les différentes parties du corps pour créer un personnage mobile qu'ils pourront ensuite manipuler et faire bouger.

- Développement de la motricité fine (coloriage, assemblage avec attaches)
- Compréhension du schéma corporel et des articulations
- Créativité et jeu symbolique avec la marionnette créée

j) Jeux de société

Moment calme et convivial où les enfants jouent à différents jeux de société adaptés à leur âge (jeux de mémoire, de couleurs, lotos, dominos). Les animateurs proposent plusieurs jeux et accompagnent les enfants dans la découverte et le respect des règles.

- Développement cognitif (mémoire, reconnaissance, concentration)
- Apprentissage du vivre ensemble (attendre son tour, respecter les règles)
- Acceptation de la défaite et célébration de la réussite collective

Programme des 6-17 ans

a) Loups-Garous

Jeu de rôle où les loups-garous tentent d'éliminer les villageois tandis que ces derniers cherchent à identifier les traîtres. Les enfants incarnent différents personnages avec des rôles secrets et doivent argumenter, expliquer et persuader pour défendre leur position ou démasquer les autres.

- Développement de la communication orale (argumentation, persuasion, expression)
- Réflexion stratégique et observation des comportements
- Capacité théâtrale et interprétation de rôle

b) Olympiades Gaming

Série de petits jeux et défis sportifs et ludiques ayant pour thème les jeux vidéo emblématiques. Les enfants participent à différentes épreuves inspirées de l'univers gaming, enchaînant les challenges en équipes dans une ambiance dynamique et compétitive.

- Développement physique (agilité, rapidité, coordination)
- Esprit d'équipe et coopération entre participants
- Persévérance et dépassement de soi à travers les différents défis

c) Cubecraft des héros de jeux vidéo

Activité manuelle permettant de créer des personnages de jeux vidéo en version cubique (style Minecraft) à l'aide de gabarits à découper, plier et assembler. Les enfants reproduisent leurs héros préférés en format 3D avec du papier ou du carton.

- Motricité fine et précision (découpage, pliage, collage)
- Compréhension du passage de la 2D à la 3D et visualisation spatiale
- Créativité dans le choix des personnages et la personnalisation

d) Among Us

Adaptation en grandeur nature du célèbre jeu vidéo. Les saboteurs (imposteurs) tentent de compromettre la mission pendant que l'équipage effectue des tâches collaboratives dans différentes zones. Des réunions d'urgence permettent de débattre et de voter pour éliminer les suspects.

- Observation fine et déduction logique
- Communication et argumentation lors des débats

- Stratégie et gestion du temps pour accomplir les missions

e) Morpion Pac-Man

Activité manuelle de création d'un jeu de morpion personnalisé en pâte Fimo à l'effigie de Pac-Man. Les enfants modèlent et cuisent leurs pions (Pac-Man et fantômes) puis réalisent le plateau de jeu pour pouvoir y jouer ensuite.

- Motricité fine et manipulation de la pâte Fimo (modelage, détails)
- Créativité artistique et sens des proportions
- Patience et minutie dans la réalisation d'un jeu complet et fonctionnel

f) Jeux vidéo à la ludo

Temps de jeu libre ou semi-dirigé sur PS5 ou Nintendo Switch à la ludothèque. Les enfants découvrent ou approfondissent différents jeux vidéo adaptés à leur âge, en solo ou en multijoueur, dans un cadre encadré et avec un temps d'écran limité.

- Coordination œil-main et réflexes
- Résolution de problèmes et logique de jeu
- Respect du temps de jeu et partage des consoles avec les autres

g) Chasse aux Pokémon

À l'aide d'un pistolet Nerf et d'un nombre de balles limitées, les enfants doivent tirer sur des reproductions de cartes Pokémon disposées dans l'espace pour les capturer. Chaque enfant doit gérer ses munitions stratégiquement pour attraper un maximum de Pokémon.

- Précision, visée et coordination œil-main
- Gestion des ressources limitées et prise de décision stratégique
- Concentration et maîtrise de soi sous pression

h) Marque-page Pokémon

Activité manuelle mêlant origami et coloriage pour créer un marque-page original en forme de Pokémon. Les enfants suivent les étapes de pliage puis personnalisent leur création en coloriant et en ajoutant des détails à leurs personnages préférés.

- Motricité fine et précision du pliage (technique origami)
- Patience et suivi d'instructions étape par étape
- Créativité dans le coloriage et la personnalisation du marque-page

i) Tableau 3D Mario

Activité manuelle où les enfants créent un tableau en relief à l'effigie de Mario Bros en assemblant et collant des cubes de bois colorés. Chaque cube est peint puis positionné pour former un pixel-art en 3D du célèbre personnage.

- Motricité fine et précision (peinture, collage, positionnement)
- Compréhension de la perspective et du volume (effet 3D)
- Patience et vision d'ensemble pour reconstituer l'image finale

Semaine du 16 au 20 février

	16 février	17 février	18 février	19 février	20 février
MATIN	Ma première fusée Exploration des futuristes	Décollage immédiat pour la planète motricité Pot à crayon fusée	Les planètes en couleurs Création de BD espace et astro	Lecture de conte avec Mélanie Test de pilotage spatial	Dans la lune Fais ce qu'il te plaît
AP MIDI	L'entraînement des Astronautes Expression des étoiles	Space Craft Extraterrestres vs astronautes	Eveil spatial Création de BD espace et astro	Mission « Sauver les planètes » La quête de l'espace	Course spatiale Station orbitale Omega

Programme des 3-5 ans

a) Ma première fusée

Réalisation d'une fusée personnalisée où chaque enfant écrit ou colle les lettres de son prénom sur sa création. Les enfants décorent leur fusée avec un décor de planètes en utilisant diverses techniques de collage et de peinture pour créer un univers spatial unique.

- Reconnaissance et appropriation de son prénom (lettres, ordre)
- Motricité fine (découpage, collage, peinture)
- Créativité et expression artistique personnelle

b) L'entraînement des astronautes

Série de petits jeux sportifs et défis physiques inspirés de l'entraînement des vrais astronautes. Les enfants participent à différentes épreuves ludiques (équilibre, force, agilité, coordination) pour se préparer comme de véritables explorateurs de l'espace.

- Développement physique global (force, agilité, équilibre)
- Persévérance et dépassement de soi face aux défis
- Esprit d'équipe et encouragement mutuel

c) Décollage immédiat pour la planète motricité

Parcours de motricité thématique sur l'espace installé dans la salle de motricité. Les enfants traversent différents obstacles représentant des éléments spatiaux (sauter de planète en planète, ramper dans un tunnel-fusée, grimper sur une station spatiale) dans un univers ludique et sécurisé.

- Motricité globale (coordination, équilibre, orientation spatiale)
- Confiance en soi et gestion de l'appréhension
- Imagination et jeu symbolique (se projeter comme astronaute)

d) Space craft

Réalisation d'éléments de l'espace (planètes, fusées, étoiles filantes) en collant des morceaux de papiers colorés sur une surface adhésive transparente pour créer un effet vitrail lumineux. Les enfants découvrent le jeu de transparence et de lumière à travers leurs créations spatiales.

- Motricité fine et précision dans le positionnement des papiers
- Découverte des effets de transparence et de lumière
- Sens artistique et exploration des couleurs vives

e) Les planètes en couleurs

Création de planètes colorées sur un fond noir en utilisant différents mélanges de peintures et textures (éponges, brosses, tampons) pour représenter l'espace. Les enfants expérimentent les mélanges de couleurs et découvrent le contraste des planètes sur le fond sombre.

- Exploration des mélanges de couleurs et des textures
- Expression artistique libre et créativité
- Compréhension du contraste (clair/foncé, coloré/noir)

f) Mission "Sauver les planètes"

Grand jeu à missions multiples : la galaxie est en danger, des météorites menacent les planètes et des étoiles se sont égarées. Les enfants doivent résoudre plusieurs petites épreuves (puzzles, parcours, défis) pour récolter des étoiles et rétablir l'ordre dans l'espace en équipe.

- Résolution de problèmes simples et logique
- Coopération et entraide pour accomplir les missions collectives
- Engagement dans une histoire et jeu de rôle (héros sauveurs)

g) Lecture de contes avec Mélanie

Temps calme où les enfants découvrent des histoires sur le thème de l'astronomie et de l'espace (voyages intergalactiques, petits astronautes, planètes magiques). Installés confortablement, les enfants écoutent des contes lus par les animateurs et peuvent observer les illustrations qui alimentent leur imagination.

- Développement du langage et enrichissement du vocabulaire spatial
- Capacité d'écoute, de concentration et d'imagination
- Moment de calme favorisant le retour au calme et la relaxation

h) Éveil spatial

Activités musicales, d'écoute et de relaxation sur le thème de l'espace. Les enfants écoutent des sons cosmiques (vent spatial, fusée qui décolle, bip d'astronaute) et bougent librement selon ce que le son leur inspire. L'activité peut également utiliser des images spatiales pour stimuler l'imagination.

- Développement de l'écoute active et de la concentration
- Expression corporelle libre et créativité du mouvement

- Relaxation et gestion des émotions par la musique

i) Dans la lune

Activité photographique et manuelle où chaque enfant est pris en photo individuellement puis intégré dans un décor spatial. Les enfants participent au découpage et collage pour créer un portrait personnalisé les représentant assis sur la lune avec une échelle, comme de véritables astronautes.

- Motricité fine (découpage, collage précis)
- Expression de soi et valorisation de l'image personnelle
- Découverte de l'univers spatial de manière ludique et poétique

j) Course spatiale

Les enfants créent collectivement un jeu de société sur le thème spatial où chacun fait décoller sa fusée en fonction du nombre obtenu au dé. Une fois le jeu fabriqué (plateau, pions-fusées, règles), les enfants jouent ensemble et font la course pour atteindre l'espace en premier.

- Initiation aux mathématiques (comptage, correspondance chiffre-déplacement)
- Créativité dans la fabrication du jeu et compréhension des règles
- Patience, attente de son tour et esprit sportif

Programme des 6-17 ans

a) Exploration des futuristes

Petites randonnées en extérieur (si météo favorable) où les enfants sont plongés dans un imaginaire futuriste : ils se projettent 50 ans dans l'avenir et doivent décrire le paysage, analyser leur environnement comme de véritables explorateurs scientifiques et imaginer les évolutions possibles.

- Observation fine de l'environnement et description orale
- Imagination et projection dans le futur
- Esprit scientifique et capacité d'analyse du paysage

b) Expression des étoiles

Mini atelier de théâtre combinant expression corporelle, improvisation et création d'histoires spatiales. Les enfants explorent différentes émotions et situations en lien avec l'espace, avec possibilité d'une petite représentation finale si le groupe est motivé.

- Expression corporelle et confiance en soi devant les autres
- Imagination créative et construction de récits
- Gestion du trac et plaisir de la représentation théâtrale

c) Pot à crayon fusée

Activité manuelle permettant de fabriquer un pot à crayon original en forme de fusée spatiale. Les enfants décorent et personnalisent leur fusée avec différents matériaux

(papier, carton, peinture, paillettes) pour créer un objet utile et décoratif qu'ils ramèneront chez eux.

- Motricité fine et précision dans l'assemblage
- Créativité et sens de la décoration
- Fierté de créer un objet fonctionnel personnalisé

d) Extraterrestres vs Astronautes (Jeu du drapeau)

Jeu du drapeau en extérieur où deux équipes s'affrontent (extraterrestres contre astronautes) pour capturer le drapeau adverse. Des accessoires spatiaux (casques, jumelles, bandeaux) enrichissent l'imaginaire et stylisent le jeu avec plusieurs variantes pour maintenir l'intérêt et le dynamisme.

- Développement physique (course, stratégie de déplacement, agilité)
- Esprit d'équipe et élaboration de tactiques collectives
- Jeu de rôle et immersion dans un univers imaginaire

e) Création d'une BD sur l'espace

Activité créative où les enfants imaginent et réalisent leur propre bande dessinée sur le thème de l'espace et de l'astronomie. Ils créent leurs personnages, inventent une histoire, dessinent les vignettes et ajoutent les dialogues dans les bulles pour raconter leur aventure spatiale.

- Créativité narrative (construction d'histoire, personnages, scénario)
- Expression artistique (dessin, mise en page, composition)
- Maîtrise de l'écriture et formulation des dialogues

f) Test de pilotage spatial

Parcours sportif et quiz combinés pour obtenir un diplôme de stagiaire astronaute. Les enfants passent des épreuves physiques simulant la conduite d'un vaisseau spatial (équilibre, coordination, précision) et répondent à des questions sur l'espace pour valider leurs connaissances et recevoir leur diplôme officiel.

- Coordination motrice et maîtrise corporelle (simulation de pilotage)
- Acquisition et restitution de connaissances sur l'astronomie
- Fierté d'obtenir une reconnaissance symbolique de leurs compétences

g) La quête de l'espace

Grand jeu mêlant astronomie et jeux vidéo où les équipes doivent réussir des épreuves pour passer des niveaux. Chaque équipe accumule des points qui lui donneront des avantages pour affronter le boss final. Les épreuves varient selon la météo et le contexte (intérieur/extérieur).

- Résolution de problèmes et logique pour réussir les épreuves
- Coopération en équipe et gestion stratégique des ressources
- Persévérance et motivation pour atteindre l'objectif final

h) Fais ce qu'il te plaît

Temps d'activités libres où les enfants proposent eux-mêmes ce qu'ils souhaitent faire et votent collectivement pour choisir les activités de la session. Les animateurs accompagnent et facilitent la mise en place des propositions retenues, favorisant ainsi l'autonomie et l'initiative des enfants.

- Autonomie et capacité à faire des choix personnels
- Expression de ses envies et écoute des propositions des autres
- Prise d'initiative et responsabilisation dans la mise en place des activités

i) Station orbitale Omega

Grand jeu de rôle immersif avec distribution de rôles secrets (gentils, sauveurs, extraterrestres). Les joueurs doivent survivre sur une nouvelle planète en se déplaçant pour trouver des armes de protection (faux couteaux, pistolets). Les extraterrestres tentent d'éliminer discrètement les autres, tandis que les gentils cherchent des indices cachés pour obtenir des avantages.

- Observation, déduction et réflexion stratégique
- Communication, argumentation et gestion de la confiance
- Interprétation de rôle et immersion dans un scénario complexe

X. Les modalités d'évaluation

Une évaluation collective (équipe d'animation) est faite en fin de chaque séjour. Les principaux critères d'évaluation sont :

- Le respect du document pédagogique,
- Le dynamisme et la motivation,
- L'investissement dans l'équipe, notamment lors des réunions de préparation,
- La richesse des activités,
- Le sens des responsabilités,
- L'écoute et l'aptitude à la remise en question
- Le retour des enfants et plus largement de leur famille sur le ressenti de leurs vacances au centre