



Espace Intercommunal
des Rives de l'Antonnère

ACCUEIL DE LOISIRS DE L'ANTONNIERE
SAINT-SATURNIN - LA MILESSÉ - AIGNÉ

PROJET PEDAGOGIQUE



DES CAMPS 2025

Les séjours c'est ...

L'Accueil de loisirs de l'Antonnière accueille en priorité les enfants des 3 communes du SIVOM de l'Antonnière : Aigné, La Milesse et Saint Saturnin.

Organisateur :

L'Accueil de Loisirs de l'Antonnière a été repris depuis janvier 2011 au sein du Centre Social François Rabelais de La Milesse, qui est géré par l'association EIRA composée de représentants des structures d'accueil, des activités et de parents d'enfants fréquentant les structures. Le financement de l'activité Accueil de Loisirs est assuré par une subvention du SIVOM, des prestations de la CAF et MSA et la participation des parents pour l'essentiel.

En parallèle de l'accueil des enfants sur les sites de l'ALSH, le secteur enfance propose et met en place sur la période d'été des séjours courts (5 jours / 4 nuits en juillet et en août) permettant ainsi aux enfants de découvrir l'esprit « colonie de vacances ». Les objectifs pédagogiques découlent du projet éducatif.

Objectif 1 : Favoriser l'apprentissage du « vivre ensemble »

- ✓ En permettant à chacun de pouvoir s'exprimer librement et d'être écouté afin qu'il trouve sa place au sein du groupe (lors des temps d'accueil, temps informels, temps de concertation, ou tout autre moment à la demande des enfants, planning d'activités laissant des moments libres afin de pouvoir répondre aux différentes attentes).
- ✓ En favorisant la cohésion de groupe (repas, jeux, soirées, activités sportives) et l'entraide. Pour ce faire, une « charte de vie » sera amenée et établie afin de donner des repères spatio-temporels et des consignes concernant les locaux, les intervenants, la gestion des objets personnels... Par ailleurs, l'équipe d'animation pourra confronter les enfants, à certaines difficultés qu'ils ne pourront résoudre que tous ensemble ou en groupe.
- ✓ En observant une attention particulière au rythme de chacun. Il conviendra d'adapter le programme de la journée en fonction de l'état de fatigue du groupe, de leur laisser la possibilité de se reposer à tout moment de la journée. A titre d'exemple, l'équipe d'animation mettra en place un réveil et un petit déjeuner échelonné permettant à chacun de prendre le temps de se réveiller et de démarrer la journée du « bon pied ».

Objectif 2 : Découvrir un nouvel environnement

- ✓ *Géographique* : en laissant évoluer les enfants dans un nouveau cadre de vie (hors du cocon familial) qu'ils découvrent et s'approprient progressivement, tout en le respectant afin d'y passer le meilleur séjour possible. (L'équipe s'attachera à sensibiliser le groupe sur des pratiques de développement durable, gestion des déchets, transports, respect des sites...)
- ✓ *Social* : en favorisant les échanges avec les acteurs extérieurs de la vie du séjour.
- ✓ *Culturel* : en pratiquant différentes activités sportives et culturelles qui participeront à l'éveil de chacun, au dépassement de soi et à la prise de conscience de ses propres limites.

Objectif 3 : Accompagner l'implication des enfants dans leurs vacances

- ✓ En responsabilisant les enfants dans leur quotidien (affaires personnelles, entretien de leurs tentes, hygiène, sécurité) et dans les tâches collectives (goûters, confection des repas, hygiène des locaux, tri sélectif...). Les enfants vivront ensemble sur une durée limitée dans le temps, chose qui implique une organisation spécifique sur le séjour. L'équipe s'attachera à ce que les tâches collectives ne soient pas vécues comme des corvées mais bien comme des services rendus à l'ensemble du groupe.
- ✓ En impliquant les enfants dans l'organisation de leurs vacances et en les sollicitant (création de veillées, choix d'activités en fonction d'un budget établi, gestion des temps libres... profiter des événements culturels du territoire) tout en prenant en compte leurs propres envies et les envies du groupe (source de compromis et de concession).
- ✓ En laissant à disposition du matériel que les enfants pourront utiliser hors des temps d'activités menées par l'équipe d'animation.

L'évaluation ...

L'évaluation du projet et des objectifs se fera fait avec les enfants et l'équipe lors des temps de concertation ; avec les familles au retour du séjour. L'équipe se réunira lors de trois temps durant le séjour (en début, milieu et fin de séjour) afin de mesurer la nécessité d'adaptation de son fonctionnement et la pertinence de ses choix.

Points non négociables et sanctions...

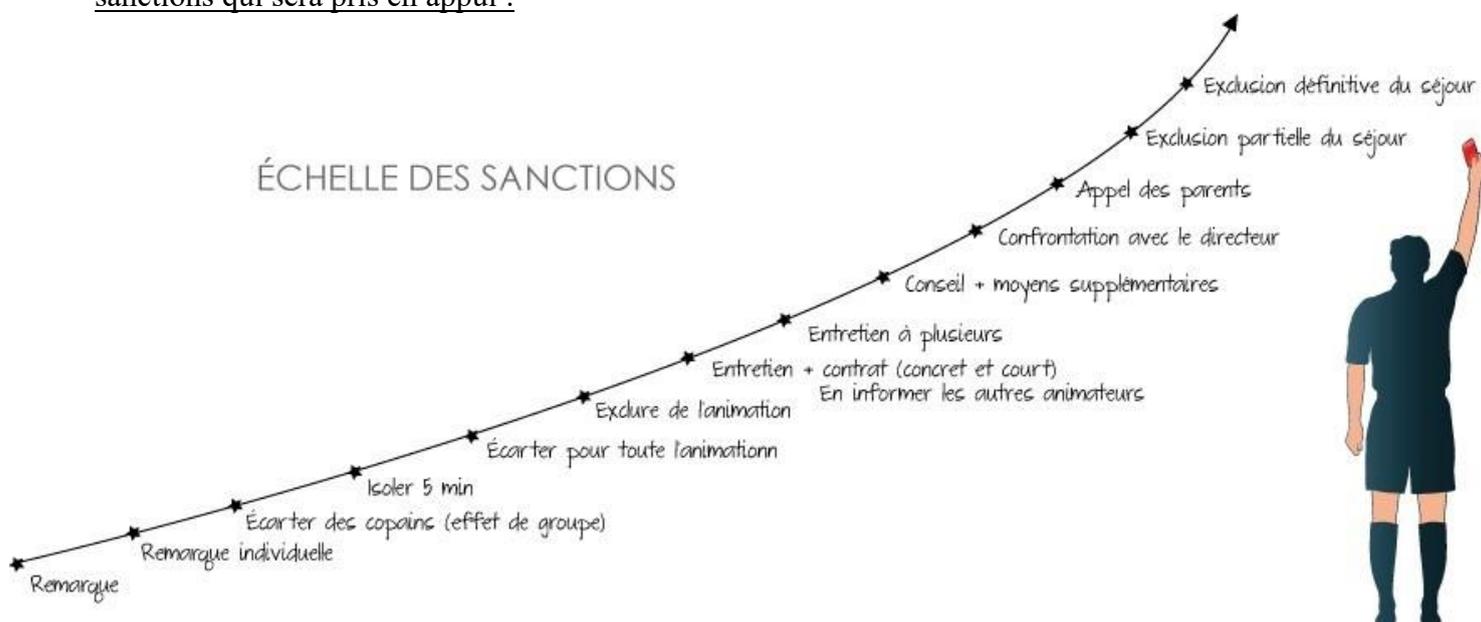
Nous mettons un point d'honneur à ce que le respect soit de mise pour tous :

Enfants	↔	Enfants
Enfants	↔	Animateurs
Parents	↔	Animateurs
Animateurs	↔	Animateurs
Tous	↔	Partenaires, intervenants...

Les animateurs ne doivent pas fumer devant les enfants.

Il est évident que nous n'accepterons aucune forme de violence, tant physique que morale.

Des règles de vie sont mise en place avec les enfants, si elles ne sont pas respectées, voici l'échelle des sanctions qui sera pris en appui :



Rôle de l'animateur (Savoir-être, savoir-faire, sa place, ses tâches ...)

- ✓ Il doit assurer la sécurité physique et morale des mineurs, et pour cela il doit respecter et donc connaître le cadre réglementaire des accueils collectifs de mineurs (être attentif, les écouter, veiller sur eux, être présent, ...)
 - ✓ Il doit animer tous les temps de la journée (accueil matin/soir, les différents repas, les temps d'activités, les temps calmes, ...) tout en respectant le rythme de l'enfant (rythme différent en fonction des âges).
 - ✓ Il participe à l'accueil, la communication et le développement des relations entre les différents acteurs : parents, intervenants, personnels de service... Il doit donc manifester une réelle capacité à travailler en équipe.
 - ✓ Être capable de proposer des activités sportives, manuelles, culturelles... En fonction de celles de son collègue, afin que les enfants puissent avoir le choix de leur activité (et ne pas avoir deux activités manuelles / deux sportives en même temps...).
 - ✓ Prévoir et préparer son matériel en amont.
 - ✓ L'animateur cherche en permanence à mettre ses intentions et ses pratiques en cohérence. Pour cela, il s'évalue, avec l'aide du directeur et/ou au sein de l'équipe.
- L'animateur agit de façon responsable et affirme son autorité :
 - ✓ En respectant lui-même les règles
 - ✓ En posant des règles claires
 - ✓ En donnant des consignes accessibles à tous
 - ✓ En posant et rappelant les limites
 - ✓ En adaptant la sanction en fonction du seuil de gravité de la bêtise

L'autorité, c'est un acte de compréhension et de respect mutuel entre les individus. Tout est dans la manière : faites appel à la raison et au bon sens.

Rôle du directeur et référent de groupe...

Le directeur/référent de groupe doit :

- ✓ Prévoir
- ✓ Organiser
- ✓ S'adapter
- ✓ Etre Formateur
- ✓ Animer
- ✓ Conseiller
- ✓ Soutenir
- ✓ Motiver

Il est de plus le garant des projets et de la gestion du séjour. Par ailleurs, **il ne fait pas office de gendarme et est ouvert à toutes discussions.**

SECURITE...

- La direction a en sa possession le guide pratique de la législation de la DSDEN et s'attachera à respecter et à communiquer l'ensemble des recommandations préconisées, notamment lors de temps formels (réunions) ou des temps informels (goûter, échanges...)
- La direction et les animateurs ont été particulièrement sensibilisés à la vigilance qu'ils doivent apporter concernant l'intégralité de la sécurité physique, affective, psychologique et morale des enfants.
- Afin de garantir la sécurité morale et affective des enfants et d'établir un climat de confiance entre enfants et adultes, un voir deux animateurs seront référents sur chaque tranche d'âge.
- Les animateurs peuvent joindre à tout moment le centre, la direction et les secours. Les coordonnées et les démarches à suivre seront affichées et communiquées sur le camp.
- Sur le camp, il y aura également un classeur comportant les fiches sanitaires (y compris les coordonnées des parents) et des trousse de secours seront en possession des animateurs.
- Les enfants ne devront pas se retrouver seuls sur le camp. Un animateur doit être présent à leur côté. Pour les activités extérieures, les animateurs seront encore plus vigilants que sur le camp.
- Pour les départs à pied, toujours deux animateurs pour s'occuper du passage piétons, un devant et un derrière. Mettre des gilets jaunes.

Journée type ...

- **A partir de 7h15** : un ou deux animateurs (selon l'effectifs d'encadrement) se lèvent chaque jour (à tour de rôle sur la durée du séjour) : l'un s'occupe du lever, il veille à ce que les enfants mettent un pull ou une veste en sortant de leur tente et ou l'autre commence à préparer le petit déjeuner.
- **7h30** : les enfants peuvent venir déjeuner une fois qu'ils voient le ballon au milieu du campement (système pour ne pas qu'ils se réveillent trop tôt et qu'ils comprennent que tant que le ballon n'est pas là, il ne faut pas discuter dans les tentes pour ne pas réveiller les autres). Ceux qui dorment encore seront réveillés à 9h maximum pour avoir le temps de se réveiller et manger avant le début des activités. Le petit déjeuner est à disposition avec la présence d'un animateur. Les enfants sont libres de venir déjeuner habillés ou en pyjama. Quand ils ont fini de manger, les enfants débarrassent leurs couverts dans la bassine prévue à cet effet. Durant ce temps les enfants doivent aller faire leur toilette avec un animateur.
- **Vers 9h15** : Un groupe est chargé de la vaisselle avec l'aide d'un animateur.
- **Vers 9h30** : Rassemblement de l'ensemble des enfants et des animateurs afin d'organiser la journée (horaires des activités extérieures, répartition des groupes pour les tâches quotidiennes : vaisselle/rangement/cuisine, et éventuellement de proposer des activités et de connaître les idées et envies de chacun.
Puis départ pour les activités spécifiques en fonction des groupes. Ces activités commencent à 10h et dure jusqu'à 11h30. Les animateurs proposent des activités ludiques, manuelles, sportives, mais les enfants qui n'ont pas d'activités spécifiques peuvent également se reposer ou jouer seuls s'ils le désirent.
- **11h-12h** : En fonction du temps de préparation estimé, un animateur commence à préparer le repas, et si le planning le permet, il le fait avec un groupe d'enfants en respectant les normes d'hygiène et de sécurité.
- **12h-12h30** : retour des groupes sur le camp, mise en place des couverts pour le repas du midi, passage aux sanitaires (wc, hygiène des mains).

- **12h30-13h15:** Temps du repas qui débute après le retour des activités spécifiques. Chaque table aide à débarrasser. Le repas peut être échelonné par groupe selon le départ aux activités de l'après-midi.
- **13h15-14h00:** Vaisselle, temps « libre », repos, petits jeux. Une malle est mise à la disposition des enfants avec des livres, feuilles, jeux divers...
- **Vers 14h15 :** Départ pour les activités spécifiques (selon groupe et âge) ou activités prévues et préparées par les animateurs.
- **Vers 16h-16h30:** Goûter. Il peut très bien être emmené afin de goûter sur le lieu de l'activité, sur la plage, dans les bois...
- **18h :** Retour au plus tard des activités spécifiques.
- **Jusqu'à 19h:** Temps « libre » sur le campement, organisation pour les douches, les enfants sont libres de la prendre seul (sans mixité), un animateur est présent dans les blocs sanitaires pour aider les plus jeunes s'ils ont besoin. Les animateurs veilleront à la sécurité des enfants pendant les trajets jusqu'aux toilettes et aux douches.
- **Vers 18h45 :** En fonction du temps de préparation estimé du repas, un groupe d'enfants commence à préparer le dîner avec l'aide d'un animateur.
- **19h30 – 20h30 :** Repas et vaisselle ainsi que brossage des dents.
- **Vers 20h30-21h:** Rassemblement des enfants. Petit bilan tous ensemble sur la journée : points positifs et négatifs, envies des enfants... Puis début de la veillée pour les enfants qui le souhaitent (possibilité de se coucher ou se reposer).
- **22h maximum :** Coucher des enfants selon la tranche d'âge (plus tôt si besoin pour les petits). Les animateurs passent dans chaque tente pour voir si les enfants n'ont besoin de rien, leur indiquer quelle tente et quel animateur aller voir en cas de besoin la nuit. Faire en sorte qu'ils soient calmes avant de refermer la tente. Ils peuvent bavarder en chuchotant jusqu'à **22h30 maximum (23h** pour les plus grands si leur tente n'est pas trop proche de celle des plus petits), sauf si la fatigue est constatée le lendemain, dans ce cas le coucher sera plus rapide le soir suivant (il en va de la sécurité physique lors des activités).
- ***Puis petite réunion, bilan et prépa entre animateurs pour la journée du lendemain (pas trop longue pour une gestion de la fatigue)***