



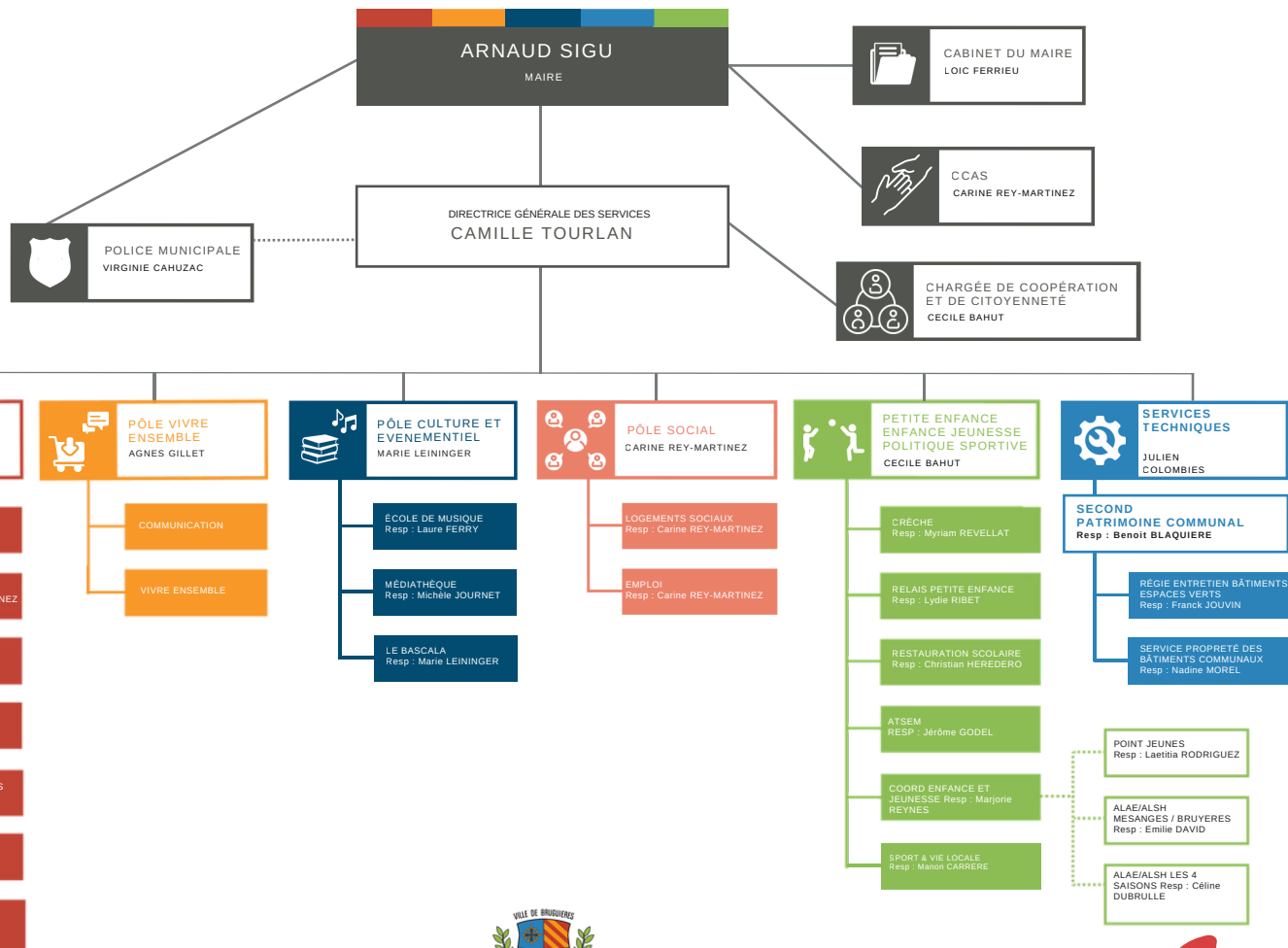
Cahier des Vacances 2025-2026

Centre de loisirs de
Bruguères



Canva

Organigramme de la collectivité



ORGANIGRAMME SERVICES MUNICIPAUX ET CCAS 2025



Les grands axes du projet éducatifs

*Cette partie ne reprend que les objectifs qui peuvent s'adapter à l'été
Le travail de l'animateur durant les vacances doit être en continuité avec le reste de l'année*

Obj 1

Favoriser l'accès à une offre culturelle, sportive, artistique afin d'offrir une réussite éducative à tous les enfants

- Développer des activités innovantes intérieures et extérieures.
- Initier les enfants à de nouvelles techniques artistiques, scientifiques et numériques.
- Proposer des activités à visée culturelle et sportives

Obj 2

Permettre à l'enfant et au jeune de développer son esprit critique

- Développer des activités permettant aux enfants de s'exprimer
- Permettre aux enfants de débattre

Obj 3

Encourager l'autonomie et la responsabilité

- Développer des projets d'enfants
- Encourager l'enfant à réaliser des tâches quotidiennes de manière indépendante

Obj 4

Sensibiliser les enfants et les jeunes à préserver l'environnement

- Développer et encourager les gestes éco-citoyens
- Entretenir le potager ?

Obj 5

Favoriser l'inclusion de tous les enfants en prenant compte des différences de chacun

- Prendre en compte l'individuel dans les groupes
- Penser toutes les activités afin d'accueillir tous les profils

Obj 6

Favoriser les partenariats entre les différents acteurs socio-éducatifs au profit de l'enfant

- Développer les partenariats extérieurs
- Maintenir et penser les moments de décloisonnement

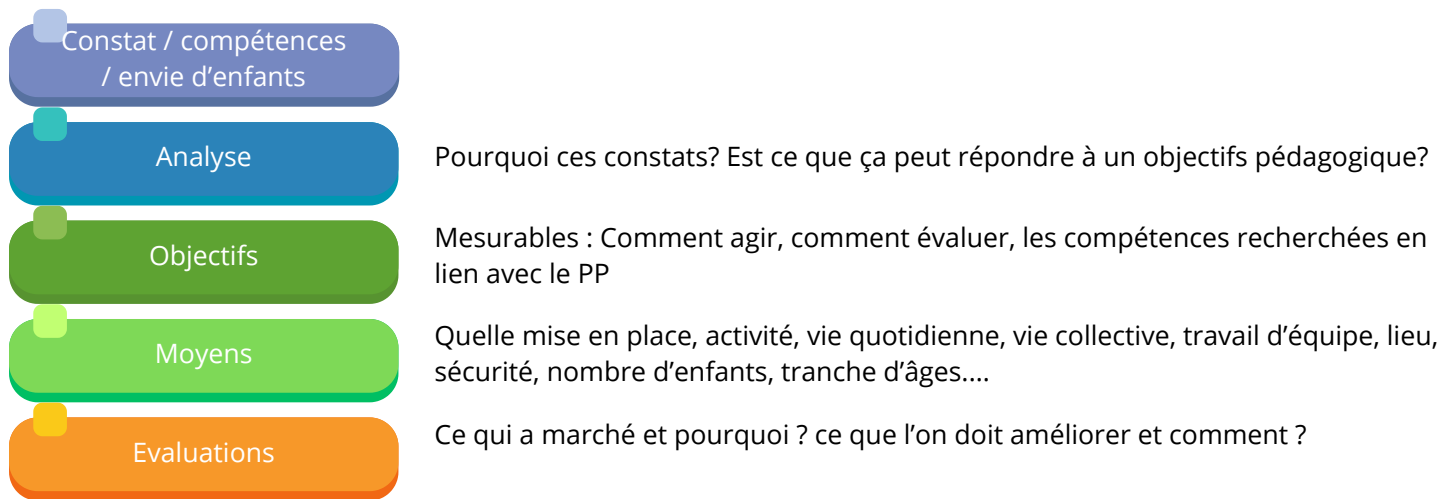
Obj 7

Eveiller à la citoyenneté

- Avoir des règles de vie communes
- Conscientiser les enfants à la vie en collectivité



Démarche de projet

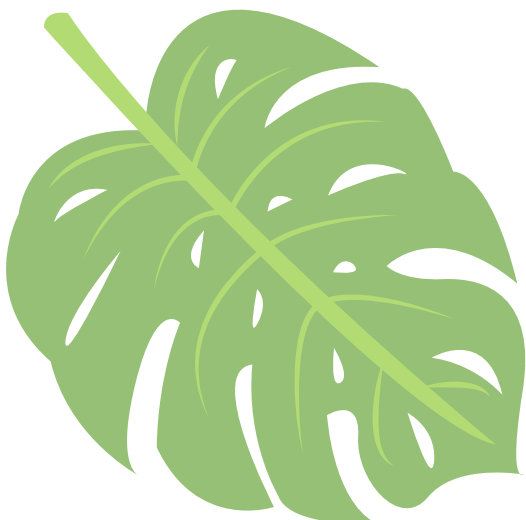


Définitions :

Projet : Jeter en avant, ce que l'on a l'intention de faire et estimer les moyens nécessaires à sa réalisation.

Animation : Du verbe Animer: Donner du mouvement, du dynamisme, de la vie.

Animateur : L'animateur met en mouvement un groupe à travers des activités qui ont du sens. Il met de la vie, du jeu et des découvertes dans le quotidien.

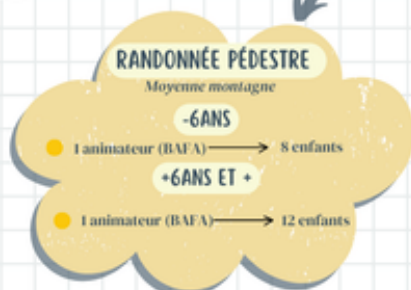


Rappel de la réglementation

La réglementation n'impose pas à un animateur d'avoir un nombre maximum d'enfants à l'intérieur de la structure



LE TAUX D'ENCADREMENT



DEPLACEMENT EN BUS

MOTS-CLÉS

SÉCURITÉ

RESPONSABILITÉ

VIGILANCE

POSTURE

SURVEILLANCE

MÉMO

- Doit prendre une pharmacie
- adapter une bonne posture
- être vigilant ++
- Toujours veiller à la sécurité des enfants
- S'assurer régulièrement du nombre d'enfants sous sa responsabilité (compter régulièrement)

POSTURE

le temps du trajet est un temps de travail à part entière pendant lequel les animateurs sont tenus à une obligation générale et permanente de surveillance, de prudence et de sécurité s'agissant des enfants qui sont sous leur responsabilité.

VIGILANCE

Après chaque pause, compter les enfants et s'assurer que tous les enfants soient présents, ainsi que ses collègues - qu'ils soient correctement assis et attachés.

SÉCURITÉ

Il est essentiel que les animateurs rappellent systématiquement les consignes de sécurité et veillent à ce que les enfants soient correctement assis (l'utilisation de strapontins est interdite) et portent leur ceinture de sécurité

RESPONSABILITÉ

La responsabilité de l'animateur est de prendre soin de son groupe d'enfants pendant le trajet en bus. Il est tenu de veiller sur eux, d'être attentif et de s'assurer que tous les enfants sont présents au départ et au retour.

Rappel de la réglementation

DEPLACEMENT À PIEDS

MOTS-CLÉS

SÉCURITÉ

RESPONSABILITÉ

VIGILANCE

POSTURE

MÉMO

- Doit prendre une pharmacie
- adopter une bonne posture
- être vigilant ++
- Toujours veiller à la sécurité des enfants
- S'assurer régulièrement du nombre d'enfants sous sa responsabilité (compter régulièrement)

POSTURE

Les animateurs se positionnent de façon que le rang soit en sécurité

- 1 animateur devant (début de rang)
- 1 animateur derrière (fin de rang)
- 1 ou plusieurs animateurs au milieu (animateurs qui bloqueront la circulation)

VIGILANCE

Lors des déplacements de jour, il est conseillé de matérialiser du mieux possible la présence du groupe, port du gilet jaune pour les animateurs). Être vigilant aux véhicules.

SÉCURITÉ

- Toujours se déplacer en rang deux par deux ou file indienne
- Obligation d'être sur le trottoir
- Bloquer la circulation dans les deux sens pour traverser
- Traverser sur un passage piéton

RESPONSABILITÉ

La responsabilité de l'animateur est de prendre soin de son groupe d'enfants pendant le trajet à pied. Il est tenu de veiller sur eux, d'être attentif et de s'assurer que tous les enfants sont présents au départ et au retour.

LA BAIGNADE

MOTS-CLÉS

SÉCURITÉ

RESPONSABILITÉ

VIGILANCE

POSTURE

MÉMO

- adopter une bonne posture
- être vigilant ++++++
- Toujours veiller à la sécurité des enfants
- S'assurer régulièrement du nombre d'enfants sous sa responsabilité (compter régulièrement) même tout le temps surtout dans l'eau!!!

POSTURE

- Constituer des groupes identifiables (bonnets de couleur)
- Animer la baignade = chaque animateur propose un jeu qui lui permet d'avoir un regard sur l'ensemble de son groupe
- Ajuster le temps de baignade en fonction de l'âge, de la température de l'eau et des conditions climatiques
- Structurer sa surveillance (balayage visuel, comptage...) nécessaire
- Prendre en compte les facteurs humains → Mettre en place des pauses, des rotations (baisse de vigilance due à la fatigue, la chaleur, au moment de la journée...)

VIGILANCE

- Compter les enfants à l'entrée dans l'eau, dans l'eau et les recompter à la fin de la baignade.
- Veiller à une entrée progressive dans l'eau.
- Veiller à toujours observer les enfants dans l'eau, ne jamais les quitter des yeux

SÉCURITÉ

- L'animateur est dans l'obligation de rester dans l'eau avec les enfants
- Délimiter une zone à l'intérieur de l'eau que les enfants ne doivent pas dépasser. La limite, c'est vous !
- Les consignes de sécurité doivent être données aux enfants avant l'entrée dans l'eau
- Exercer une surveillance constante et vigilante, en particulier auprès des enfants ne sachant pas nager. Cette vigilance vaut également pour les enfants restés hors de l'eau.

RESPONSABILITÉ

La responsabilité de l'animateur est de prendre soin de son groupe d'enfants pendant la baignade. Il est tenu de veiller sur eux, d'être attentif et de s'assurer que tous les enfants sont présents au départ, dans l'eau et au retour sur la structure.

1 animateur pour 8 enfants en Élémentaire
et 1 animateur pour 5 enfants en maternelle

Les soins à un enfant

Éraflure et coupure

Pour une coupure ou une éraflure légère, à la surface de la peau, qui saigne peu :

- Lavez vous les mains à l'eau savonneuse avant de donner les soins.
- Nettoyez la plaie avec du désinfectant et une compresse propre.
- Retirez les corps étrangers (ex. : terre, gravier).
- Posez un pansement, selon la grosseur de la plaie.

Petit objet dans le nez

Si l'objet dépasse de la narine et peut être saisi facilement avec les doigts ou pince , vous pouvez essayer de l'enlever. Sinon, n'essayez pas de l'enlever, car vous risqueriez de le pousser plus loin : prévenir la direction qui préviendra les parents.

Choc et coup à la tête

Appliquer de la glace sur le coup .
Toujours prévenir la direction en cas de coup ou de choc à la tête.

Voir Cahier de soin.

Blessures à la bouche et aux dents

Morsure à la langue ou à la lèvre :

Nettoyez doucement le sang avec une compresse . Pour arrêter le saignement, faites une pression directe sur la plaie. Pour prévenir l'enflure, appliquez de la glace.

Dent déracinée à la suite d'un coup

Ne remettez pas la dent en place dans la gencive. Conservez la pour la faire examiner par un dentiste. Appliquez une légère pression sur la plaie avec une compresse .

Coup sur la dent

Après un coup ou une chute, si la dent semble avoir pénétré dans la gencive ou s'il y a des saignements importants sur les lèvres et la gencive.

Saignement Nez

- Faites le s'asseoir, la tête légèrement penchée vers l'avant.
- Vérifiez s'il respire bien par la bouche.
- Faites le se moucher dans un papier mouchoir pour évacuer les caillots.
- Pincez les ailes de son nez, juste en bas de la partie osseuse, entre le pouce et l'index.
- Maintenez une pression sans arrêt pendant 10 minutes

Brûlures

Si la brûlure est petite et superficielle, désinfecter et la recouvrir d'un pansement.

S'il y a une cloque, ne la percez pas, car cela pourrait causer de la douleur ou une infection.

Voir cahier des soins si la brûlure est plus grave.



Les soins à un enfant

Corps étranger ou produit chimique dans l'œil

Pour enlever un corps étranger (grain de sable, petit insecte, brin d'herbe, cil ou autre), rincez doucement l'œil avec du sérum fi.

Si vous voyez un corps étranger dans le coin interne de l'œil, essayez de l'enlever avec le coin d'un mouchoir en papier mouillé.

S'il est impossible de retirer le corps étranger, si l'œil continue à larmoyer n'insistez pas; empêchez l'enfant de se frotter l'œil et appliquez une serviette mouillée d'eau froide pour le soulager; Prévenir la direction qui préviendra les parents

Si l'enfant a reçu un produit pouvant causer une brûlure à l'œil, il faut rincer l'œil immédiatement. Attention de ne pas contaminer l'autre œil lors du rinçage. La durée du rinçage doit être longue (de 15 à 30 minutes) et dépend du produit responsable de la brûlure.

Piqûres d'insectes

Si vous voyez un dard, enlevez-le.

Ensuite, peu importe le type de piqûres, nettoyez avec de l'eau et du savon ou du désinfectant.

Pour aider à soulager la démangeaison ou à diminuer l'enflure, utilisez une compresse froide.

Vérifier les PAI (pour les enfants allergiques aux piqures d'insectes)



La sécurité incendie

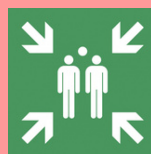
Evacuer :

Sortir du bâtiment par la sortie la plus rapidement accessible

- Vérifier l'évacuation complète de sa salle ou de la cour
- Evacuer dans le calme en fermant les portes derrière soi, sans les verrouiller
- Guider et accompagner les enfants
- Assister si besoin les personnes en situation de handicap
- Ne pas revenir sur ses pas
- Calfeutrer les portes et se signaler aux fenêtres en cas d'impossibilité d'évacuer

Rassembler :

- Rejoindre le(s) point(s) de rassemblement
(Terrain de foot grande cour , ou parking extérieur)



Compter :

- Vérifier les effectifs au point de rassemblement en utilisant le cahier d'appel.
- Ne pas quitter le point de rassemblement sans autorisation

Guide file :

Le guide-file a pour rôle de guider les enfants vers les issues de secours et les accompagner au point de rassemblement .

Le guide-file a pour mission de :

- Informer l'ensemble des enfants de l'obligation d'évacuer
- Orienter les enfants vers les issues de secours et le point de rassemblement en évitant les mouvements de panique
- Empêcher les enfants et de revenir sur leurs pas.

Une fois au point de rassemblement, il doit :

- Faire un bilan des enfants présentes dans sa zone une fois au point de rassemblement
- Empêcher les enfants de quitter le point de rassemblement jusqu'à l'ordre du responsable
- Rendre compte au responsable chargé d'évacuation.

Serre file :

Le serre-file est chargé de veiller à ce qu'aucun enfant ne reste dans les zones de sinistres ou de fumées.

Le rôle du serre-file est de :

- Faire le tour du secteur et des locaux pour s'assurer que tout le monde a bien été évacué , fermer les portes derrière soi sans les verrouiller ;
- S'assurer que tous les enfants ont bien été évacués ;
- Empêcher les personnes de revenir en arrière en fermant la marche. Il est le dernier à quitter les lieux ;
- Rendre compte au responsable chargé d'évacuation.

La sécurité incendie

Temps d'accueil matin et soir :

Si je suis dans une salle :

Je suis guide file et serre file de ma salle

Si je suis à l'accueil : Je suis serre file des locaux
Je m'assure qu'il n'y ai plus
personne dans les locaux, sans jamais revenir
en arrière.

Si je suis à l'extérieur : Je suis guide file de la cour

Si je suis de pharmacie : Je suis serre file de la cour

Adjointe/Direction : Appel les
pompiers , je fais l'appel de
l'ensemble des enfants au point de
rassemblement. Je donne
l'autorisation de revenir dans
les locaux

Lorsque je suis en Activité :

Je suis guide file et serre file
de mon groupe

J'emmène mon groupe au
point de rassemblement

(Terrain de foot
grande cour)

Sieste

L'animateur est serre file
et guide file de son groupe

On ne rhabille pas les enfants,
et on les accompagne au point
de rassemblement

Cantine

L'animateur mater d'ouverture est serre file
de la cantine

L'animateur primaire d'ouverture est serre file
du Clae

L'adjointe d'ouverture est serre file de la cour

Les autres sont guide file , Ils accompagnent
les enfants
au point de rassemblement .

Adjointe/Direction : Appel les
pompiers , je fais l'appel de
l'ensemble des enfants au point de
rassemblement. Donne
l'autorisation de revenir dans
les locaux.



L'autorité

Tout au long de sa vie, l'enfant se construit et évolue en se socialisant. Son développement passe par l'exploration, l'interaction, l'observation, l'imitation et l'écoute.

Il est influencé par les personnes qui l'entourent. Le comportement de ces personnes est donc déterminant dans la construction de sa personnalité !



Il existe différentes dimensions à l'autorité :

- Être l'autorité → le statut de l'adulte lui donne de l'autorité
- Avoir de l'autorité → le charisme permet d'avoir de l'autorité
- Faire autorité → les savoirs, les compétences, et les expériences donnent à l'adulte de l'autorité

L'association de ces trois dimensions permet l'exercice d'une autorité éducative.



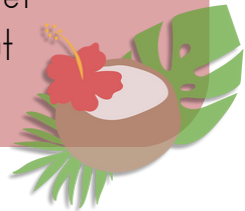
Les trois types d'autorité

Autorité évacuée
L'adulte n'exerce aucune autorité sur l'enfant.
(refus d'autorité)

Autorité autoritariste
L'adulte exerce une domination sur l'enfant.
(abus de pouvoir)

Autorité éducative

L'adulte met en place une relation avec l'enfant dans laquelle les deux parties se respectent mutuellement et travaillent ensemble dans le but de faire évoluer l'enfant.



? conseils pour construire son autorité

- 1/ Être crédible et assumer son statut
- 2/ Poser un cadre
- 3/ Savoir "assaisonner" sa posture
- 4/ Gérer les conflits
- 5/ Motiver et impliquer les enfants
- 6/ Faire preuve d'adaptabilité
- 7/ Créer du lien avec les enfants

memo

Je suis garant de la sécurité des enfants.

Je suis un adulte que les enfants peuvent prendre pour modèle.

Je suis un professionnel, je connais les limites à ne pas dépasser (y compris les miennes).



Journée type en élémentaire - Matin

7h10 - Arrivée de l'adjoint (e)

7h15 - Arrivée du premier animateur :

-Ouverture des locaux

Accueil des enfants selon le planning établi

Organisation de la salle / mettre les tapis / sortir des jeux

L'animateur est actif et présent avec les enfants, il n'utilise pas son téléphone portable (valable pour toute la journée)

En fonction des effectifs, possibilité de commencer à préparer son activité du matin.

1 salle pour tous et une salle uniquement réservée aux maternelles pour commencer

8h - 9h : arrivée échelonnée des animateurs

Positionnement en fonction du planning établi

De manière générale, les animateurs doivent communiquer entre eux et avec les enfants pour favoriser une organisation fluide et répondant aux besoins des enfants.

9h30 - Fermeture de l'accueil

9h35 - Rassemblement des enfants pour faire l'appel et présenter les activités.

Un animateur prend en charge l'appel, une rotation entre les animateurs doit se faire de façon automatique chaque jour. Les animateurs doivent prendre des initiatives. Quand il y a beaucoup d'enfants, les animateurs doivent prendre le réflexe de scinder le groupe.

Les activités sont présentées par l'adjoint ou un animateur. Les enfants choisissent l'activité à laquelle ils souhaitent participer.

Les animateurs sont parmi les enfants afin de gérer le groupe.

9h45/10h - Début des activités

11h30 - Fin des activités du matin

Temps libre pour les enfants. Les animateurs ouvrent des salles en fonction des envies des enfants et des possibilités "animateurs" ainsi que la cour.

Dans la cour, prendre un sac à dos avec une pharmacie.

11h50 - Rassemblement des enfants pour faire un point sur la matinée dans la cour ou dans une salle

Rappel des règles de vie

Distribution des badges « Chef de table »

Passage aux toilettes

12h - Repas

Les animateurs définissent leurs rôles durant le temps de repas : Distribution entrées / plats / desserts

Ils déterminent qui est le "chef de table".

Seul le « Chef de table » se lève pour débarrasser ou remplir les carafes

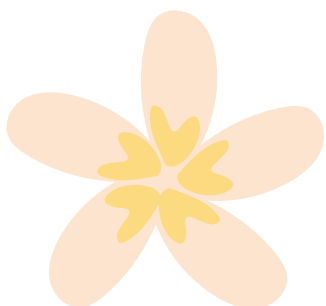
Les animateurs garantissent le bon déroulement du repas

13h - Fin de repas

Passage aux toilettes

Temps libre pour les enfants, les animateurs ouvrent les salles et la cour

Début des pauses animateurs selon le planning



Journée type en élémentaire - Après-midi

13h30 - Temps calme

-Les animateurs se positionnent en fonction du planning établi

14h - Rassemblement des enfants

-Proposition des activités de l'après-midi, sur le même principe que le matin.

15h15 - Rassemblement des enfants pour faire un point sur l'après-midi dans la cour ou dans une salle

Retour sur les activités

Passage aux toilettes

15h30 - Goûter

Le goûter est préparé par l'adjoint administratif ou la directrice

16h00 - Ouverture de l'accueil

Les animateurs ouvrent les salles et la cour

Proposition de jeux et positionnement actif

Les animateurs n'utilisent pas leurs téléphones portables et ne sont pas assis dans la cour

Possibilité de terminer les activités si besoin

L'animateur de 19h est chargé de fermer les toilettes/tirer les chasses d'eau et de ranger les tapis de la salle jeux pour permettre de faire le ménage

19h - Fermeture de la structure

Le temps d'accueil du soir n'est pas un temps de repos pour les animateurs.

PAUSES ANIMATEURS	Choix 1	Choix 2
Matin	X	5 minutes Entre 9h15/9h30 ou entre 11h30/12h
Midi	30 minutes	20 minutes
soir	X	5 minutes entre 15h30/16h (goûter)

Journée type en maternelle - Matin

7h10 - Arrivée de l'adjoint (e) (préparation des caisses pour les doudous)

Rappel : les familles ont reçu l'information de fournir un change qui reste au centre toute la semaine. Le doudou est déposé dans la caisse correspondante au niveau de l'enfant.

7h10 - Arrivée du premier animateur :

-Accueil des enfants dans la salle de l'extension

L'animateur est actif et présent avec les enfants, il n'utilise pas son téléphone portable (valable pour toute la journée)

L'animateur récupère les doudous et les met dans la caisse correspondante à l'enfant.

7h30 - 9h - Arrivée échelonnée des animateurs

Positionnement en fonction du planning établi

De manière générale, les animateurs doivent communiquer entre eux et avec les enfants pour favoriser une organisation fluide et répondant aux besoins des enfants.

9h30 - Fermeture de l'accueil

9h40 - Passage aux toilettes

9h50 - Rassemblement des enfants dans la salle polyvalente de l'école pour faire l'appel et présenter les activités.

Un animateur prend en charge l'appel, une rotation entre les animateurs doit se faire de façon automatique chaque jour. Les animateurs doivent prendre des initiatives.

Les activités sont présentées par l'adjoint ou un animateur. Les enfants choisissent l'activité ou le pôle auquel ils souhaitent participer.

Les animateurs sont parmi les enfants afin de gérer le groupe.

10h - Passage aux toilettes si nécessaire

Les sacs restent au centre de loisirs, les animateurs emmènent les caisses à doudous à l'école pour la sieste

10h15 au plus tard - Début des activités

Les enfants ont la possibilité de tourner sur les pôles de jeux dans la matinée. Une bonne communication entre animateurs est essentielle.

Les animateurs prennent des talkies-walkies.

S'il y a un animateur « papillon », il est responsable des rotations sur les pôles.

Les enfants ayant choisi de faire une activité doivent la terminer avant d'en changer ou de passer sur les pôles.

11h30 - Fin des activités du matin

Temps libre pour les enfants. Retour au centre pour tout le monde.

Les animateurs proposent des jeux en extérieur et des pôles (différents de ceux du matin) dans la salle.

Possibilité d'investir le côté élémentaire si les effectifs le permettent.

11h50 - Rassemblement des enfants pour faire un point sur la matinée dans la cour ou dans une salle

Rappel des règles de vie/retour sur les activités et l'histoire de la semaine

-Passage aux toilettes

Si les effectifs sont trop importants, possibilité de scinder le groupe en deux ou trois.

12h - Repas

-Les animateurs garantissent le bon déroulement du repas

-Positionnement des adultes de façon à pouvoir gérer et encadrer tout le groupe qui se trouve autour de lui.



Journée type en maternelle - Après-midi

13h - Fin de repas

Passage aux toilettes

13h30 au plus tard - Temps calme et sieste
Les animateurs se positionnent en fonction du planning établi

Sieste : accompagnement au sommeil dans le calme, lecture d'histoire ou musique douce dans le dortoir.

L'animateur de sieste l fait le coucher avec l'adjoint pédagogique. Si l'adjoint est de sieste première heure, c'est l'animateur de deuxième heure qui aide au coucher.

Temps calme : accompagnement au repos sans crier. Possibilité de donner des livres aux enfants. 1 livre /1 enfant, qui garde le livre tout le temps calme.

14h - Relais de la sieste

Les enfants qui ne dorment pas sont levés.

15h - Lever de sieste

L'adjoint administratif aide au lever de sieste

14h - Rassemblement des enfants du temps calme

Proposition des activités de l'après-midi, sur le même principe que le matin

14h15 - Début des activités.

Même principe que le matin

Pour le temps d'après-midi, si les effectifs le permettent, un animateur peut se détacher pour ranger le centre / préparer des activités ou aller en renfort côté élémentaire.

15h15 - Rassemblement des enfants pour faire un point sur l'après-midi dans la cour ou dans une salle

Retour sur les activités de l'après-midi

Passage aux toilettes

15h30 - Goûter

Le goûter est préparé par l'adjoint administratif

Possibilité de faire le goûter dans la cour élémentaire ou dans la salle polyvalente maternelle.

16h00 - Ouverture de l'accueil

Proposition de jeux et positionnement actif

Les animateurs n'utilisent pas leurs téléphones portables et ne sont pas assis dans la cour

Prévoir une pharmacie à l'extérieur

Possibilité d'investir les locaux de l'élémentaire

19h - Fermeture de la structure

L'animateur de 19h est chargé de veiller à la bonne fermeture des portes donnant à l'extérieur et de tirer les chasses d'eau.

Le temps d'accueil du soir n'est pas un temps de repos pour les animateurs.



Focus sur l'accompagnement aux temps de repos

Point N°1 - On différencie le temps calme de la sieste:

Qu'est-ce qu'un temps calme?

Le temps calme est un moment bénéfique et reposant, permettant la transition entre la fin de matinée et l'après-midi.

Ce moment de la journée permet à l'enfant de se recentrer et de canaliser son énergie, afin d'éviter les débordements d'émotions qui peuvent avoir lieu en fin de journée, si la fatigue accumulée est trop importante.

Le temps calme ne doit pas durer plus de 30 minutes au risque d'en perdre les bénéfices.

Qu'est-ce que la sieste?

La sieste est un temps de sommeil, qui permet aux enfants de récupérer, de dormir, de se détendre dans un espace aménagé et adapté.

La sieste doit avoir lieu directement après le temps de repas, et ne doit pas, en principe, durer plus de 2h (temps de sommeil effectif).

Un enfant qui ne dort pas au bout de 30 minutes, peut être levé, s'il ne présente pas de signes de fatigue.

De même les enfants qui sont réveillés au moment du relais à 14h, sont sortis du dortoir.

Point N°2- L'animateur favorise le temps de repos par son accompagnement

L'animateur est garant du bon déroulement du temps de repos (sieste ou temps calme)

Attitude attendue:

Voix posée
Pas de grands gestes
Consignes claires données calmement
Espace préparé en amont

L'animateur de sieste doit également mettre le groupe dans de bonnes conditions de sommeil:

Lumière tamisée (lorsque cela est possible)
Ne pas crier dans le dortoir
Lire une histoire ou mettre de la musique
Rassurer les enfants si besoin
Si un enfant perturbe le temps de sieste, l'adjoite prend le relais



Focus sur l'accompagnement aux temps de repos

Point N°3 - Des pôles pour les temps calmes

Plusieurs pôles sont proposés aux enfants, afin que ce temps soit le plus adaptés à leurs besoins.

Pour l'animateur, le temps calme doit être réfléchi et préparé comme une activité

Idées de pôles:

Lecture de contes
Sudoku/mots mêlés
Hamishibai
Origami
Relaxation/yoga
Coloriages

Point N°4 - Quels besoins à quel âge?

<i>Maternelle</i>	<i>Elémentaire</i>
Jusqu'à l'âge de 4 ans, les enfants ont besoin d'un temps de sommeil dès la fin du repas	A partir de 6 ans, le temps de repos proposé aux enfants est différent et correspond davantage à une "pause" dans la journée. Ce temps permet aux enfants de canaliser l'excitation liée au temps libre proposé après le repas. Les pôles proposés doivent être variés afin de répondre aux différents besoins des enfants.
Entre 4 et 6 ans, le temps de sommeil n'est plus systématiquement nécessaire. Le temps proposé doit être adapté et différent d'un temps de sieste. Les enfants ne sont pas forcément allongés.	



Rôle et missions de l'animateur

1-Accueillir, encadrer les enfants et mettre en place des animations en lien avec le projet pédagogique

a. Implication et participation au projet pédagogique :

De par ses Projets d'animation, l'animateur est partie prenante du projet pédagogique., il est force de propositions et fait preuve d'innovation et de créativité. Il contribue à la réalisation des bilans et des évaluations des projets d'animation auxquels il a participé.

b. Animer et Ritualiser les temps de vie quotidiens :

L'animateur ANIME de façon appropriée tous les temps d'accueil (matin/midi/soir/sieste & temps calmes), il s'ADAPTE à l'âge des enfants et de leurs envies.

Il met en place et veille au respect de rituels tout au long de la journée afin que l'enfant acquière de l'autonomie : Rassemblement, demande du calme, annonce des activités, d'hygiène.

Il est capable d'identifier les besoins des enfants sur les différents temps d'accueil et d'adapter son comportement.

c. Organisation des activités sur les différents temps

L'animateur écoute les enfants et facilite les échanges et partage avec eux. Il reste disponible pour jouer avec, faire jouer, donner à jouer à l'enfant. et laisser jouer en fonction des besoins.

Les activités proposées doivent être pensées et réfléchies de façon à suivre la démarche de projet déjà évoquée. Elles sont préparées de façon à proposer aux enfants des activités abouties et enrichissantes. Pour cela, l'animateur dispose de temps de préparation. L'animateur doit PREPARER ses activités (recherches, fiche de préparation rédigée, prototypes, etc...).

c. Accompagnement aux repas

L'animateur partage des moments particuliers avec les enfants : les temps de repas et de goûters. Par sa posture, il incite les enfants à goûter les différents aliments et s'assure que les enfants aient correctement mangé.

Par son attitude il incite les enfants à adopter un comportement en montrant l'exemple en goûtant lui-même aux différents aliments.

Un enfant refusant catégoriquement de manger un aliment de façon EXCEPTIONNELLE, ne doit pas être forcé. Si le reste du repas a correctement été mangé, il pourra laisser. Si c'est un acte récurrent, la direction devra être informée afin de faire un retour aux parents.

d. Gestion du groupe d'enfant

L'animateur est capable de gérer le groupe d'enfants qu'il a à sa charge, ainsi que les conflits du groupe. Il est garant du respect des règles de vie. Il se place en tant que médiateur et règle les problèmes de manière équitable et juste en recherchant l'origine, et s'assurant que les deux parties sont satisfaites de la résolution.

Il gère le groupe d'enfant sur tous les temps et adapte sa pratique en fonction du rythme de l'enfant.

L'animateur est garant de la sécurité physique, morale et affective des enfants qu'il encadre. Il connaît les particularités des enfants qu'il a à sa charge : PAI, allergies, régimes alimentaires. Il est capable de réagir face à une blessure. L'animateur connaît le nombre d'enfant qu'il a à sa charge et doit respecter le poste qui lui a été confié en restant vigilant tout au long de l'accueil. De ce fait, il reste debout en extérieur et ne peut jouer avec les enfants que si l'effectif encadrant le permet (en intérieur et en extérieur).

L'animateur est responsable de son groupe : il ne doit en aucun cas et pour aucune raison laisser les enfants sans surveillance, même pour une très courte durée. L'utilisation du téléphone à titre personnel est à proscrire en présence d'enfants.



Rôle et missions de l'animateur

2-Participer au fonctionnement et enrichir la vie de l'équipe d'animation

a. Participation aux temps de réunion

L'animateur participe activement aux réunions : en prenant la parole régulièrement, en étant force de propositions, en faisant remonter les informations importantes et en préparant la réunion s'il y a lieu. Durant l'été, les réunions de bilan ont lieu tous les jeudis de 19h à 20h.

b. Cohésion de groupe

L'animateur veille à être respectueux de ses collègues. Il participe à la cohésion de groupe en faisant preuve d'esprit d'équipe et sait s'adapter. Il aide ses collègues s'ils en ont besoin et explicite ses propres besoins. Il partage ses connaissances et ses pratiques pour faire évoluer le fonctionnement dans le bon sens.

L'animateur sait se remettre en question et explicite les problèmes à gérer de façon à anticiper les conflits. Il faut avoir en tête que les enfants fonctionnent en miroir. De mauvaises relations en équipe aura tendance à amener des tensions dans un groupe d'enfants, De même une équipe trop agitée, taquine entrainera de l'effervescence chez les enfants qui faudra alors canaliser.

c. Matériel & Locaux

L'animateur anticipe ses activités en tenant compte du matériel restant et des locaux disponibles. Il fait une demande de commande si nécessaire en anticipant le délai de livraison. Il veille au respect des locaux et du matériel qu'il utilise.

L'animateur participe régulièrement au rangement des locaux et du matériel.

3- Polyvalence du métier

a. Proposer différents types d'activités

L'animateur est polyvalent dans sa proposition d'activités : il est capable de mener tous types d'activités avec les enfants (activité manuelles, activités sportives, activités calmes, grands jeux, activités sur le long terme, activités rapides et ponctuelles, et tout autre type d'activités). Il est capable de répondre au thème défini dans ses activités. Il respecte le temps imparti en adaptant son activité.

b. S'adapter au public

L'animateur périscolaire et extrascolaire est capable de gérer un groupe d'enfants entre 3 et 10 ans. De ce fait, il connaît les spécificités de chaque tranche d'âge et est capable d'adapter sa pratique en fonction du public qu'il encadre. Il adapte sa pratique en fonction du groupe : nombre d'enfants, place de l'erreur, accompagnement dans les difficultés.

c. Être agent de la commune

L'animateur a connaissance de l'organisation hiérarchique de son service. Il a un devoir de réserve et doit renvoyer une bonne image au sein de la commune. En tant qu'agent de la collectivité, l'animateur est soumis aux droits et devoirs du fonctionnaire.



Rôle et missions de l'animateur

Matériel utilisé :

Catalogues, bases de données, fournitures pédagogiques, musiques, fournitures de soin, locaux & mobilier, lave-linge.

Ponctuellement : PC / imprimante / Plastifieuse

Lave linge : A chaque fin de semaine l'animateur de sieste doit ramener les plaids, draps utilisés, et lancer, et étendre le linge.

Compétences requises :

Les Savoirs

Connaissance du développement, des besoins et des rythmes de l'enfant de 3 à 10 ans.

Connaissance de la réglementation des A.C.M.

Connaissance du fonctionnement de la structure.

Maîtriser les techniques d'animation

Avoir un répertoire d'activités variées à mettre en place sur les différents temps.

Connaissance des lieux et du matériel à disposition

Les Savoir-faire

Animer un groupe d'enfant

Être capable de réagir aux situations

Protection des enfants

Savoir travailler en équipe

Autorité : faire appliquer et faire respecter les règles avec pédagogie.

Concevoir un projet d'animation en cohérence avec le projet pédagogique

Les Savoir-être

Qualités relationnelles

Avoir un esprit d'équipe

Disponibilité et ponctualité

Faire preuve d'initiative et avoir le sens du service public

Responsable, sérieux

Être valeur d'exemple

Bienveillance, positivité, patience

Capacité d'innovation, créativité, dynamisme

Savoir se remettre en question



Mon planning

Date	ACTIVITE MATIN	TEMPS CALME	ACTIVITE APRES MIDI
07/07			
08/07/			
09/07			
10/07			
11/07			
15/07			
16/07			
17/07			
18/07			
21/07			
22/07			
23/07			
24/07			
25/07			
28/07			
29/07			
30/07			
31/07			
01/08			
04/08			
05/08			
06/08			
07/08			
08/08			
18/08			
19/08			
20/08			
21/08			
22/08			
25/08			
26/08			
27/08			

Jouer, c'est ...

FAIRE JOUER

L'animateur doit :

- 1 Organiser le jeu (préparation, espace, matériel, lancement, décors, sécurité, ...)
- 1 Rester le maître du jeu
- 1 Être le garant des règles
- 1 Optimiser le temps de jeu de chacun
- 1 Avoir un rôle de régulateur de jeu
- 1 Motiver les enfants
- 1 Sanctionner quand il le faut
- 1 Intervenir dans le même langage, le même registre que l'enfant



DONNER A JOUER

L'animateur doit :

- 1 Apporter et fournir le matériel, les outils demandés par les enfants
- 1 Avoir un rôle anonyme, il a un investissement personnel réduit
- 1 Créer des espaces et des temps bien précis
- 1 Favoriser et faciliter le jeu
- 1 Établir un réseau de relations chaleureuses et réciproques



LAISSER JOUER

L'animateur doit :

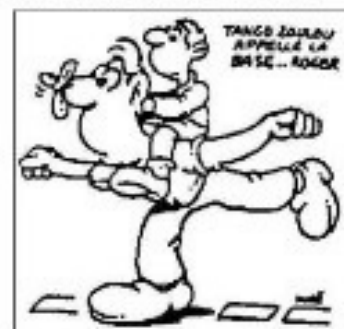
- 1 laisser l'enfant être le maître du jeu
- 1 Regarder, comprendre, écouter, observer ce que les enfants vivent.
- 1 Être responsable de la sécurité durant le jeu, (même si il n'intervient pas directement)



JOUER AVEC

L'animateur doit :

- 1 partager la maîtrise du jeu avec l'enfant
- 1 Participer au jeu proposé par l'enfant
- 1 Savoir entrer dans les jeux sans en bouleverser l'équilibre
- 1 Égaliser les forces des équipes
- 1 Faire participer tous les enfants
- 1 Se donner à fond et être motivé
- 1 Avoir du recul par rapport à l'action et veiller à la sécurité
- 1 Ne pas faire une démonstration
- 1 Ne pas être le leader du groupe
- 1 Ne pas profiter et montrer sa force ou sa supériorité



Besoin des enfants

L'enfant de 3 à 6 ans

Ce qui le caractérise	Ses besoins	Attitudes des animateurs conseillées	Attitudes des animateurs déconseillées
Il apprend l'autonomie	➤ faire seul (s'habiller, manger, ranger...) ➤ jouer ➤ communiquer, s'exprimer ➤ se dépenser ➤ instabilité, variation des intérêts ➤ appréhender l'espace et le temps ➤ découvrir son corps, son sexe ➤ apprendre à gérer ses sentiments (colère, frustration, peine...)	➤ adapter les lieux aux enfants ➤ aider à faire des choix et apprendre à le faire ➤ parler du ressenti de l'enfant ➤ préparation minutieuse de la journée ➤ faire prendre des risques mesurés et des repères ➤ faire attention au rythme de la journée ➤ l'amener à découvrir son corps et ses capacités	➤ faire à la place de l'enfant ➤ ne pas terminer une activité ➤ dévaloriser les enfants ➤ pratiquer des activités inadaptées ou fixer des objectifs inaccessibles ➤ lassitude, attitudes perturbantes et déstabilisatrices
Construction du langage Période préopératoire (Piaget)	➤ affirmation du moi ➤ parler (age des gros mots) ➤ être écouté ➤ comprendre (age du pourquoi) ➤ s'opposer ➤ communication par langage non verbal (gestes, cris, regards, attitudes)	➤ faire raconter ➤ écouter, répondre aux questions ➤ donner des explications claires et s'assurer de leur compréhension ➤ vocabulaire convenable et adapté	➤ parler à la place de l'enfant ➤ ignorer l'enfant et ses demandes ➤ attitudes irrévérencieuses
Croissance physiologique	➤ sommeil et repos (environ 12h /jour) ➤ nourriture et boisson équilibrées (nécessité de 4 repas /jour) ➤ activités physiques ➤ développement des 5 sens ➤ affirmation de la différence entre garçon et fille	➤ garant de l'hygiène alimentaire et physique ➤ faire attention à la santé ➤ développer les jeux sensitifs ➤ varier les activités ➤ alternance entre moment dynamique et moment calme	➤ dépasser les limites de l'enfant ➤ oublier que l'enfant est en vacances
Construction de la personnalité Découverte des autres et du monde extérieur	➤ conscience du bien et du mal ➤ justice, respect, considération, opposition (age du non), affabulation ➤ imitation et identification ➤ appropriation ➤ jouer seul ➤ découvrir le jeu collectif ➤ exploration, besoin d'expérience	➤ bienveillance et gentillesse ➤ individualiser les relations ➤ faire prendre conscience de la vie collective et l'encourager ➤ respect de l'intimité ➤ mettre en place des activités en petits groupe ➤ poser des règles	➤ favoritisme, inégalité de traitement ➤ agressivité, hostilité ➤ attitudes vexatoires vis à vis des autres enfants ➤ punir sans explication
sécurité	➤ sécurité physique, besoins d'affection ➤ sécurité affective besoins de repères et de l'adulte ➤ poupée ou nounours (objet identificateur et transfert du vécu de l'enfant)	➤ organisation de petits coins ➤ repères (journée type, adulte, environnement, rituels) ➤ être attentif, calme, patient, ferme ➤ expliquer les interdits ➤ être sécurisant ➤ dédramatiser les situations	➤ excès d'anxiété ➤ ne pas parer à toutes les éventualités

L'enfant de 6 à 8 ans

Ce qui le caractérise	Ses besoins	Attitudes des animateurs conseillées	Attitudes des animateurs déconseillées
<i>Croissance physiologique</i>	➤ sommeil, repos, nourriture équilibrée ➤ besoins d'efforts physiques en qualité et quantité : maîtrise du corps ➤ rythmes différents d'un enfant à l'autre	➤ jeux dynamiques ➤ jeux d'adresse et d'équilibre ➤ laisser des moments d'autonomie à l'enfant ➤ veiller à l'équilibre entre les moments dynamiques et les moments plus calmes	➤ passivité ➤ expliquer plus que jouer ➤ négliger l'enfant qui est fatigué et qui a besoin de se reposer
<i>Passage de l'imaginaire au concret (Âge de la scolarisation)</i>	➤ rêver, créer, explorer, manipuler, jouer ➤ coordonner, imiter l'adulte (période opératoire concrète) ➤ découvrir (curieux de tout) : l'espace, le monde animal, la vie, la mort ...	➤ Favoriser les activités d'expression, de création, de mémoire, de jeux à règles ➤ favoriser la découverte d'autres milieux et culture ➤ bien présenter les activités (anticiper la préparation) ➤ les entreprises des enfants doivent être conclues par des réussites	➤ donner le mauvais exemple ➤ choisir des activités non adaptés à l'âge des enfants (trop compliquées, mal préparées, ne tenant pas compte du développement différent de chacun)
<i>Importance du groupe (socialisation)</i>	➤ compétition, mesurer sa force ➤ complicité, entraide ➤ respect de soi et d'autrui ➤ trouver sa place dans un groupe	➤ regard attentif et vigilant ➤ créer un esprit de groupe ➤ respect de l'intimité et du besoin ponctuel de solitude ➤ favoriser la mixité dans les temps d'activités	➤ pousser l'esprit de compétition ➤ crier sans cesse ➤ ne pas tenir compte de l'enfant qui s'isole du groupe
<i>Affirmation de la personnalité</i>	➤ besoin de confiance, de complicité, d'être pris au sérieux, de règles, de responsabilités, de dialogue, d'autonomie ➤ besoin de critiquer, de mentir, de braver l'interdit, de s'affirmer	➤ accepter la discussion, le dialogue ➤ répondre aux questions ➤ être à l'écoute et être très disponible ➤ ré-expliquer si besoins les règles de vie ➤ favoriser la prise d'initiative et l'autonomie	➤ créer des différences entre les enfants ➤ ne pas être objectif ➤ brusquer l'enfant ➤ s'énervier en cas d'incompréhension de l'enfant
<i>sécurité</i>	➤ sécurité physique : besoins de repères, de l'adulte ➤ sécurité affective : besoin d'affection ➤ sécurité morale : se sentir à l'aise	➤ expliquer les interdit connaître le cadre législatif ➤ être attentif, patient ➤ calme ferme ➤ être vigilant à son bien être	➤ peur, excès d'angoisse ➤ agir sans réfléchir ➤ négliger l'enfant qui n'est pas « bien » (séparation avec les parents, l'enfant qui est agressif, qui a besoin d'affection sans pour autant l'exprimer...)

L'enfant de 9 à 11 ans

<i>Ce qui le caractérise</i>	Ses besoins	<i>Attitudes des animateurs conseillées</i>	<i>Attitudes des animateurs déconseillées</i>
<i>Croissance physiologique</i>	➤ sommeil, repos, nourriture équilibrée ➤ besoins d'efforts	➤ attention à l'hygiène ➤ organiser des jeux de défoulement	➤ les prendre pour plus grands qu'ils ne sont
<i>Affirmation de la personnalité</i> <i>Mise en place des bases de raisonnement</i>	➤ responsabilité et autonomie ➤ compréhension ➤ indépendance, affirmation de soi ➤ être écouté, questionner, dialoguer ➤ besoins de justice, de secret, d'expérimenter ➤ découverte du monde: ne croit plus en la toute puissance parentale	➤ susciter, éveiller, motiver ➤ laisser les enfants s'organiser pour certaines activités ➤ ménager des temps d'indépendance ➤ favoriser l'autonomie et le sens des responsabilités et de l'initiative ➤ être à l'écoute et dialoguer	➤ ignorer l'enfant et ses demandes ➤ attitudes irrévérencieuses
<i>Socialisation filles/garçons</i> <i>centres d'intérêts différents</i>	➤ vie en collectivité ➤ copains, importance de la « bande » ➤ se valoriser par rapport aux autres et aux adultes ➤ besoins de règlements	➤ proposer des challenges ➤ jeux collectifs, jeux d'équipe, grands jeux ➤ respect de l'intimité ➤ protéger et valoriser les plus faibles	➤ ne pas défier ➤ ne pas entretenir la dualité filles/garçons
<i>sécurité</i>	➤ sécurité physique, besoin d'affection ➤ sécurité affective, besoins de repères, de l'adulte	➤ être attentif, patient - calme, ferme ➤ expliquer les interdits	➤ peur, ➤ excès d'angoisse ➤ croire les enfants indépendants

Activités à privilégier: dépense physique, jeux sportifs avec importance de la règle (se mesurer à l'autre); histoires (avec héros); jouer la comédie (mimes, sketches)...