

# PROJET PEDAGOGIQUE

## Accueil De loisirs Sans Hébergement - Form'Ados

COMMUNAUTE DE COMMUNES GATINE-RACAN  
Siège social : Le Chêne Baudet, 37360 Saint-Antoine-du-Rocher



L'accueil de loisirs jeunes de la Communauté de Communes de Gâtine-Racan est un service intercommunal déclaré A.L.S.H. (accueil de loisirs sans hébergement) auprès des services du Service Départemental à la Jeunesse, à l'Engagement et aux Sports.

De ce fait la réglementation et la législation en vigueur doivent être appliquées par l'ensemble des membres de l'équipe éducative et par la collectivité organisatrice.

Le projet pédagogique, en référence au Projet Educatif est une base de travail et un contrat pour l'ensemble des personnes participant au temps d'accueil des jeunes, afin d'assurer une cohérence des interventions de chaque membre de l'équipe.

## **PREAMBULE**

---

Ce que les jeunes vivent pendant leur temps libre est important pour leur éducation.

Dans le projet éducatif il est précisé :

« Nous pensons que le temps de loisirs et de vacances des enfants est un temps privilégié pour qu'ils puissent participer à des formes de vie de groupe, et à des activités qui les enrichissent, les fassent grandir, leur permettant de vivre des projets collectifs de toutes natures, qui leur permettent de mieux affronter la vie, leur permettent de s'exprimer, d'utiliser leurs potentiels, d'acquérir de nouvelles compétences. Notre accueil met en vie les valeurs et principes de laïcité : tolérance, démocratie, respect des autres, ouverture d'esprit... »

Ce document, en référence au Projet Educatif, donne les orientations de la Communauté de Communes. Il est la base de travail servant de référence éducative pour l'élaboration, la mise en œuvre et l'évaluation des actions et des moyens en direction des jeunes.

Form'Ados est un lieu de vie en collectivité et de plaisirs du temps passé ensemble au travers des moments de jeux alternant le collectif et l'individuel, d'activités variées dont les valeurs sont liées au vivre-ensemble : démocratie, citoyenneté, respect, solidarité, laïcité.

Form'Ados est également un espace de curiosité, qui invite les jeunes à s'émerveiller, découvrir, ou s'inquiéter de ce qui les entoure, en leur faisant découvrir les arts, la culture, les sciences, les techniques, l'histoire.

Enfin il est important de répondre aux attentes des familles en offrant un accueil de qualité. Les aménagements, les activités devront garantir la sécurité physique, morale et affective des enfants.

Les animations proposées, ainsi que leur organisation, resteront un outil au service de cette volonté éducative, déclinée en objectifs mesurables et concrets.

## 1- PUBLIC

---

Les jeunes de la Communauté de Communes et des communes environnantes sont accueillis en accueil de loisirs sans hébergement s'ils ont 11 ans et/ou collégiens.

Entre 12 et 17 ans s'annonce une nouvelle étape. C'est un cap important de la vie du futur adulte. De nombreux changements s'opèrent, que ce soit au niveau corporel, des émotions et des sentiments qu'au niveau des pensées. On observe généralement un manque de confiance en soi, un regard sur l'autre qui change.

Le jeune révèle de plus en plus son tempérament et a envie de se retrouver avec d'autres, de discuter, d'être écouté, conseillé, et motivé par des adultes. Il veut tester de nouvelles expériences, connaître de nouveaux loisirs.

Il souhaite aussi être reconnu en tant qu'individu à part entière, capable de penser et d'agir de manière autonome. Il a différentes perceptions du territoire qui l'entoure et de ce qu'il s'y passe.

L'objectif de l'accueil en collectivité est de permettre l'accessibilité de tous aux infos et aux événements se déroulant aux alentours et sur la commune, et bien sûr de vivre ensemble un temps commun de loisirs et de temps libre.

## 2- OBJECTIFS

### OBJECTIFS PAR RAPPORT AUX JEUNES

Les objectifs :

Faire seul ou à plusieurs sans l'aide de l'animateur

Savoir dans un espace ou un moment ce que je peux ou ne pas faire.

Faire par moi-même et en être satisfait

Participer au moment d'aménagement, d'installation et de rangement

Pouvoir décider et conduire mon projet d'activité

## AUTONOMIE



En pratique :

Pour arriver à cela, il convient de définir l'ensemble des règles et des aménagements avec les jeunes.

L'idée est simple, si je suis dans un lieu où je sais ce que je peux ou ne pas faire, si je sais où est rangé le matériel que je cherche, que je me suis que je suis autorisé à faire sans avoir perpétuellement l'accord de mes animateurs, alors je suis a priori autonome.

Durant nos journées à Form'Ados ou lors des séjours, nous prendrons donc un temps nécessaire à l'atteinte de cet objectif. Ce temps pourra et devra être renouvelé si nécessaire et ce à tout moment de la semaine.

Des affichages seront réalisés par l'équipe ou par les jeunes pour que l'on puisse identifier où se range le matériel ainsi que les précautions d'usages de ce dernier.

Nous prendrons aussi le temps de voir avec les jeunes les règles de sécurité en fonction des situations (sorties, déplacements, activité, temps libre, incendie, attentat...)

Nos numéros de téléphone seront communiqués aux jeunes en début de séjour.

Il est important de préciser que l'autonomie ne se décrète pas. Notre rôle sera donc d'accompagner chaque individu vers l'autonomie en trouvant les outils adaptés à chacun. Enfin, la confiance réciproque sera l'ingrédient essentiel qui nous permettra d'atteindre l'objectif.

## Les objectifs :

- Participation aux tâches de la vie collective
- Implication active aux temps consacrés aux règles de fonctionnement de la vie du groupe
- Être à l'écoute de l'autre et respecter les avis divergents
- Prendre la parole sans crainte d'être jugé
- Prendre en compte les individualités
- Pouvoir se faire plaisir sans gêner le plaisir des autres
- S'ouvrir aux autres
- Partager des moments en groupe
- Assumer des responsabilités au sein du groupe

## VIVRE ENSEMBLE



## En pratique :

Nous concevons un groupe comme une multitude d'individus présents dans un but commun mais avec des envies et des besoins différents.

Le but commun étant de passer de bonnes vacances, nous devons avec le groupe définir les règles et les fonctionnements qui permettront pour tous de passer un bon moment à Form'Ados.

Afin de vivre ensemble, il nous faudra donc définir des règles et un fonctionnement commun. Des affichages seront réalisés afin que chacun puisse savoir quoi faire et quand le faire. La répartition des tâches devra être équitable.

Nous mettrons en place des réunions où chacun sera libre d'exprimer ses opinions, ses craintes, son mécontentement, ses propositions, ses remerciements.

Enfin nous mettrons en place un fonctionnement qui permettra à chacun de vivre à son rythme sans perturber le rythme des autres.

Les objectifs :

Prendre des décisions seul ou à plusieurs

Pouvoir faire des choix

Pouvoir exprimer des envies, des idées

Pouvoir expérimenter, tâtonner, comprendre par soi-même

Aller jusqu'au bout de son engagement

Pouvoir faire ou ne pas faire une activité

Pouvoir animer une activité, un groupe

## PARTICIPATION



En pratique :

Un temps de vacances est par définition, un temps qui se veut être libre et synonyme de **plaisir** et de **détente**. Notre volonté est de travailler sur ces deux points afin que chaque jeune puisse être pleinement satisfait de son temps de vacances.

Ainsi, tous les matins, nous réunissons le groupe afin de discuter et de faire le point sur les envies de chacun. Les idées, envies, demandes sont écrites sur un tableau afin de garder une trace. Une discussion en groupe s'engage par la suite pour déterminer ce qui est de l'envie collective et de l'envie individuelle. Nous programmons ensuite toutes les envies dans un planning et nous regardons quand et comment on peut répondre à toutes ces demandes.

Une fois la programmation terminée, nous questionnons les jeunes afin d'être sûr que tout le monde s'y retrouve. Il n'est pas nécessaire que chacun fasse la même chose au même moment. Ainsi chaque jeune peut faire une activité selon les possibilités du moment. Chaque jeune pourra participer à une activité selon son envie. Nous ne forçons pas les jeunes à pratiquer s'ils n'ont pas envie.

Nous nous efforçons tout au long de la semaine de monter des projets avec les jeunes. Même si l'équipe est force de proposition, notre but ultime est que les projets soient réfléchis, proposés et réalisés par les jeunes. Dans ce cas, le rôle de l'équipe est d'accompagner, de conseiller et d'assurer la logistique suffisante.

## 3 – LES SERVICES



### L'ACCUEIL DE LOISIRS

**L'accueil de loisirs** s'adresse aux jeunes de la Communauté de Communes de Gâtine-Racan et des communes environnantes. Il peut accueillir de 24 jeunes à 36 jeunes selon les périodes.

#### Il fonctionne :

Pendant les vacances scolaires :

- d'hiver, de printemps, d'été (juillet et fin août) et d'automne du lundi au vendredi de 10h30 à 19h. Des soirées ponctuelles peuvent être organisées de 19h à 21h30

Hors vacances scolaires :

- Les mercredis de 12h à 18h30
- Les vendredis de 18h30 à 21h30
- Les samedis, ponctuellement, selon la demande/les projets

#### Les inscriptions :

Sont assurées à l'accueil de L'ALSH Form'Ados situé au 19, avenue du Général de Gaulle, 37360 Neuillé-Pont-Pierre par une personne en charge spécifiquement de l'accueil des familles (inscriptions).

L'inscription est à la journée complète pour les vacances.

#### La facturation :

Form'Ados est gratuit en dehors des deux exceptions suivantes :

- Les séjours
- Les sorties ou intervenants spécifiques

#### La tarification :

Est établie selon le quotient familial CAF. Le tarif comprend le repas du midi et le goûter, le repas du soir et le petit-déjeuner lors des nuits ou séjours courts.

### LES ANIMATIONS JEUNESSE

**Les animations jeunesse** répondent à une demande des jeunes de se retrouver entre amis avant les vacances, de partager un centre d'intérêt, de participer à des projets ponctuels, des événements...

Elles se déroulent : en semaine hors vacances scolaires en soirée ou week-end selon le projet.

Des partenariats peuvent se faire pour mener à bien le projet (associations, collèges, parents...)

**Projets transversaux** : entre les services de la Communauté de Communes (fête de l'environnement...) et les autres acteurs du territoire (accueil de loisirs, le Dispositif Jeunesse, le Point Information Jeunesse...).

**Actions au collège** : ludothèque au collège du Parc de Neuillé-Pont-Pierre (2 fois par semaine).

**Soirées à thème** : ponctuelles ou régulières : un vendredi avant chaque période de vacances.

## L'ACCUEIL DE LOISIRS

### Organisation du temps

Le découpage détaillé ci-dessous n'est pas figé. En effet, l'organisation du temps va aussi se faire en lien avec les jeunes pendant la journée et toute la semaine. Toutefois les jeunes devront prendre en compte quelques temps qui vont rythmer et structurer leur organisation.

### **Les temps d'accueil (matin et soir) :**

Sur le temps d'accueil, les jeux de sociétés, la lecture de BD ou revues (respect du réveil de chacun) sont privilégiés ainsi que la participation des jeunes. Un espace d'accueil café/thé/tisane est proposé aux jeunes ainsi qu'à leurs parents.

La journée débute par un conseil de jeunes nommé « les boiboites ». L'équipe d'animation invite les jeunes à s'exprimer et organiser leur journée selon les propositions présentées dans les boiboites ou selon les propositions de l'équipe.

L'équipe pédagogique travaille en amont sur une ou des propositions qui seront soumises au groupe pour validation. La démarche participative est au cœur de notre projet.

### **Les temps d'activités :**

En général, les matinées sont consacrées aux activités de dynamique de groupe, et les après-midis aux activités liées à la réalisation des projets en cours.

### **Le « TC » :**

Le temps calme est proposé après chaque repas du midi. Ainsi chaque jeune est invité à jouer librement en respectant le besoin de repos et de tranquillité des autres membres du groupe. Ce moment doit être un espace où chaque personne qui le souhaite doit pouvoir se reposer (lire, jeux de société, dormir...)

### **Le(s) temps de repas :**

Chaque jeune doit apporter son repas et son goûter. Le temps de repas est un temps pédagogique à part entière. C'est l'occasion de mieux se connaître, parler, échanger sur la journée, entre jeunes et aussi auprès des animateurs-trices.

### **Le(s) temps de projets :**

Créés, réfléchis, proposés par les jeunes ou impulsés par l'équipe, les projets sont l'occasion pour chacun de contribuer à une activité choisie. Les jeunes peuvent ainsi faire, fabriquer, organiser, préparer des objets ou des événements. Seul ou à plusieurs, chacun pourra selon son rythme participer à une ou des activités choisies.

### **La gestion du temps**

Les jeunes étant acteurs de leurs vacances, ils ont aussi la possibilité à travers l'accueil Form'ados de rythmer la journée en prenant en compte les avis du groupe. Il est donc possible par un choix collectif que l'organisation de la semaine soit modifiée. L'équipe pédagogique veille au respect d'un rythme et d'une organisation dans le respect de chacun, des contraintes posées en amont.

## 4 – LES ANIMATIONS

### LE PROJET D'ANIMATION

Nous nous efforçons d'agir dans un esprit de co-construction.

Les actions sont organisées dans l'accueil, en sorties ou en séjours courts. Des sorties et des rencontres avec structures ou partenaires (association, autres services de la CCGCPR, ALSH...) sont organisées en fonction des projets et des opportunités. Des projets et des animations sont mis en place en fonction des propositions des jeunes.

L'équipe prévoit nécessairement des propositions d'activités, de projets, des animations à la séance, la journée, la semaine ou l'année pour impulser des dynamiques si besoin.

La valorisation des projets, des animations et de l'implication des jeunes sera une préoccupation constante de l'équipe. Elle prendra des formes variées comme la production d'information via les outils de communication de la Communautés de communes (site internet, newsletter, réseaux sociaux) et via le blog, d'événements thématiques.

La participation des jeunes sera développée, par l'organisation et la mise en place d'animations préparées avec eux.

### TYPE D'ACTIVITES

Les activités touchent aux domaines les plus variés possibles : arts, culture, sciences et techniques, histoire, environnement, sport... Elles doivent, dès que cela est possible, être support à la réalisation des idées des jeunes.

Chaque animateur doit être responsable d'un atelier touchant à une technique d'activité particulière, afin de multiplier les propositions, et donc le choix pour les jeunes.

Prévoir, choisir, décider, répartir des tâches, argumenter, prendre des initiatives, tout en respectant le choix des autres, c'est ainsi que l'on se prépare à agir dans la société. Ils participent donc activement aux choix, aux décisions et à la mise en place.

Les jeunes ne sont pas considérés comme des consommateurs à qui l'on sert des activités toutes prêtes. Les jeunes sont mis à contribution dans toutes les étapes de la réalisation du projet. L'équipe d'animation s'assure une assistance logistique et un accompagnement pour que les jeunes ne soient pas tenus en échec et que le projet puisse avancer.

Les jeunes ne viennent pas de temps en temps acheter leurs loisirs, ils viennent les rêver, les préparer, les vivre, en étant au cœur de l'organisation avec les conseils, le soutien et l'encadrement des adultes.

## 5 – DEMARCHE DE TRAVAIL

Les jeunes sont accueillis pendant leurs temps de loisirs. De ce fait, la priorité de l'équipe est de faire vivre aux jeunes des loisirs éducatifs à partir de situations créant les conditions favorables afin que le temps d'accueil soit un moment de détente, de plaisir, favorisant la convivialité.

Le respect des consignes et des règles de vie en collectivité, des réglementations et de la législation en cours sera la priorité de l'équipe afin que la sécurité physique et matérielle de chaque jeune soit assurée, en particulier dans le cadre des activités et animations.

L'animateur sera en permanence à l'écoute de chaque jeune afin que ses attentes et ses besoins soient pris en compte. Pour cela, les projets, les animations et les activités seront basés sur la découverte et l'initiation à des techniques adaptées aux différents âges. Il sera possible de pratiquer seul ou à plusieurs en permettant à chaque enfant de créer, de s'épanouir, de développer sa propre personnalité, de prendre des initiatives.

Favoriser l'apprentissage des jeunes à la vie en collectivité en élaborant les règles de vie avec eux. Cela suppose que les règles (servant de repères pour son champ d'action) soient écrites, connues, claires, cohérentes, explicitées et rationnelles et non pas relevant de l'arbitraire ou d'une quelconque morale. De plus elles doivent être rediscutées régulièrement voir modifiées si nécessaire et elles ne doivent pas systématiquement être formulées par des interdits.

Enfin, une action dans le sens du développement de l'autonomie implique un rôle pour les adultes qui ne soit ni un "assistanat" permanent, ni un "laisser-faire", mais il s'agit "d'amener les jeunes à ..." de "tendre vers ..." ce que l'on pourrait définir par "aider les jeunes à agir seul".

### A – LES DEMARCHES PEDAGOGIQUES : Sources d'inspiration pour l'équipe d'animation

- a) **Par la pédagogie du projet**  
Proposer un thème et un projet durant une durée, permet de générer des possibilités chez les jeunes à faire, à travers la réalisation d'une production concrète. Le projet peut être individuel et/ou collectif.
- b) **Des pédagogies ludiques**  
Cela consiste simplement à intégrer des jeux dans beaucoup de moments d'une journée Form'ados. En effet, le jeu constitue la source n°1 d'engagement et de motivation parmi les apprenants.
- c) **Les pédagogies participatives**  
Sous le couvert des pédagogies participatives (appelées également pédagogies « actives » ou « interactives »), Pour cela, des propositions d'activités de coopération sont présentées aux jeunes ou encore des projets avec le but de réaliser un objectif commun. C'est ainsi que le jeune a la possibilité d'être en situation de résoudre par lui-même un problème. Les jeunes sont invités à interagir et partager entre eux avec du matériel pédagogique, et sont ensuite amenés à produire un résultat concret.
- d) **L'animation non-directive des groupes**  
Cette démarche permet de mettre en place les conditions favorables à une dynamique de groupe positive et donc indirectement à favoriser l'engagement des jeunes. La non-directivité favorise ainsi au maximum les initiatives et l'autorégulation du groupe et des échanges entre participants.  
L'animateur n'intervient que pour réguler les partages et échanges entre participants. Il n'intervient que très peu (voire pas du tout) sur le fond de ceux-ci. Ce qui permet aux jeunes de trouver eux-mêmes et entre eux les solutions aux problèmes/questions qui se posent (et qu'ils se posent).
- e) **Par la résolution de problèmes**  
L'équipe travaille en groupe avec les jeunes pour les accompagner dans la résolution de situations : émettre une hypothèse, expérimenter, trouver une réponse, une solution...  
L'animateur est garant de la bienveillance dans le groupe pour que chacun avec sa personnalité et ses compétences puisse contribuer au projet.

## B – LE CONSEIL DE JEUNES

L'objectif essentiel du conseil de jeunes est de permettre au jeune par l'expression, la réflexion, l'écoute, l'échange, de participer activement à l'organisation de ses loisirs et de vivre l'apprentissage réel de la démocratie.

Ce sera un moment où il pourra :

- Donner son avis sur le déroulement de la journée, l'organisation et le fonctionnement de l'accueil
- Proposer, choisir, programmer et organiser des activités
- S'accorder sur des règles de vie
- Echanger sur le fonctionnement du groupe

### A - Les formes d'expressions

- Les expressions individuelles de chaque jeune doit être favorisée afin de lui permettre d'apprendre à donner et construire son opinion par des arguments sur la journée, ou la semaine qu'il a vécu.
- La phase de collecte des expressions individuelles doit être faite sous une forme écrite et ludique. Les adultes devront également se positionner, immédiatement ou ultérieurement.
- Prendre une décision : développer les outils ludiques favorisant la prise de décision démocratique.

## B – Les outils du conseil de jeunes

**Les « boiboites »** : 5 boîtes sont présentes dans un lieu fixe. Chaque boîte porte une couleur et correspond à un item (« goûter/cuisine », « Je veux parler de... », « J'ai envie de faire... », « Je propose la règle ou l'organisation suivante... », « Je remercie »)

Ces boîtes ont été conçues et pensées pour que les jeunes puissent à tout moment de la journée déposer un papier afin de ne pas oublier une idée, une envie, un questionnement ou un « coup de gueule ». Les boîtes sont ouvertes chaque matin et chaque soir pour organiser la journée tant sur les activités que sur les règles qui conditionnent une vie de groupe satisfaisante.

Même si aucun papier n'est finalement déposé dans la journée, une proposition de prise de parole face au groupe est systématiquement proposée par l'animateur de la séance (jeune ou animateur) afin que ceux et celles qui le souhaitent puisse le faire.

**Brainstorming sur paper-board** : Nous l'utilisons pour garder en mémoire les idées, les envies exprimées par le groupe pour d'une part garder la trace des idées mais aussi programmer la journée ou la semaine. Chaque proposition est discutée avec le groupe pour définir qui et combien de personnes sont intéressées pour chaque proposition. Nous organisons dans un second temps un tri et nous actons des RDV dans la journée ou dans la semaine pour réaliser les propositions.

## **C - L'accompagnement**

L'animateur a le rôle de faciliter les échanges entre les jeunes. Pour cela, l'équipe pourra si besoin animer des temps de concertation ou de préparation en plus petits groupes afin de recueillir des idées pour les Conseils de Jeunes, ou pour mettre en œuvre des décisions prises précédemment.

L'animateur est le garant de la réussite de ce temps. Il devra donc :

- Expliquer aux jeunes ce qu'est un conseil de jeunes, son importance.
- Préparer ce temps comme toute activité.
- Aider les jeunes à se déterminer sur des choix, les renseigner sur ce qui est possible, ce qu'il ne l'est pas.
- Apporter des réponses concrètes et claires.
- Veiller à l'expression du plus grand nombre.
- Faire des propositions.
- Faire un retour sur toutes les propositions faites en Conseils de Jeunes, réalisables ou non, retenues ou pas ainsi que donner suite à toutes les décisions prises par le Conseil.