



A.S.G.V.

Association Saint Genest de Villemomble

Pause KT - Notre-Dame d'Espérance

Accueil de Loisir

Projet pédagogique

Table des matières

1Présentation de l'accueil.....	2
1.1L'organisateur.....	2
1.2La structure d'accueil.....	2
1.3La nature de l'accueil.....	2
1.4Les temps d'accueil.....	2
1.5L'équipe d'animation et technique.....	3
1.6Les enfants accueillis.....	3
1.7Les moyens matériels.....	3
2Objectifs pédagogiques.....	3
2.1Rappel des intentions éducatives de l'organisateur.....	3
2.2Objectifs pédagogique.....	4
3Modalités de fonctionnement.....	4
3.1Les activités.....	4
3.2La journée type.....	5
3.3Le comportement attendu des animateurs vis-à-vis des enfants et jeunes.....	5
3.4Les règles de vie.....	5
3.5Le budget prévisionnel*.....	6
4Méthodes de l'accueil.....	6
4.1L'équipe des adultes.....	6
4.2Communication envers les familles.....	6
4.3Pour l'organisateur.....	6

1 Présentation de l'accueil

1.1 L'organisateur

Cet accueil est organisé par l'Association Saint-Genest de Villemomble (ASGV).

Adresse de l'association : 18 place de la République, 93250 Villemomble.

L'ASGV « a pour but de promouvoir, de soutenir et de favoriser les œuvres à caractère éducatif et philanthropique » tels que les mouvements de jeunes et centres de vacances (cf. Article II des statuts).

Tél : 01 48 55 17 20

Le numéro de déclaration DDJS de l'accueil :

coordonnée du directeur : Rémy Engelmann ; tel. : 06 38 91 20 67

1.2 La structure d'accueil

Numéro d'agrément : 930771017

L'accueil de loisir a lieu dans les locaux de Notre-Dame d'Espérance. Ces derniers disposent d'un espace extérieur clos et du Rez-de-Jardin comprenant une petite salle et 2 grandes.

La chapelle qui dispose d'une scène de théâtre est aussi utilisable.

L'accès au lieu se fait par le portail de la rue de la Fosse aux Bergers :

Adr. : 6, rue de la Fosse aux Bergers

93250 VILLEMOMBLE

1.3 La nature de l'accueil

Il s'agit d'un accueil de loisir recevant jusqu'à 36 enfants et jeunes de 9h à 18h.

Une partie des activités sont proposées sur place dans les locaux du centre en intérieur ou en extérieur. Des sorties culturelles et ludiques sont aussi prévues.

Les activités peuvent être communes ou distinctes selon les tranches d'âges.

1.4 Les temps d'accueil

Cet accueil de loisir se déroule pendant certaines vacances scolaires pendant les jours ouvrés de la semaine (du lundi au vendredi).

Les dates sont les suivantes :

- Toussaint : du 22 au 26 octobre
- Noël : du 02 au 04 janvier
- hiver : du 04 au 08 mars
- printemps : du 23 au 26 avril
- été : du 08 au 12 juillet

1.5 L'équipe d'animation et technique

Fonction	Prénom Nom	diplôme
directeur	Rémy Engelmann	stagiaire BAFD, BAFA
animateur	Maximilien Sauvage	BAFA
animatrice	Marie-Claude Bruys	Cert. d'Apt. au Profes. Tech.
animatrice	Élisabeth Fruitier	BAFA

L'équipe d'animation (et de direction) est composée de bénévoles qui interviennent pour l'animation d'ateliers, le sport, les grands jeux et les déplacements (visites...).

1.6 Les enfants accueillis

Le centre peut accueillir jusqu'à une trentaine d'enfants et de jeunes de 7 à 15 ans.

La majorité d'entre eux viennent de Villemomble, les autres des communes limitrophes.

Les enfants ayant un handicap sont accueillis dans la mesure du possible, après entretien avec le directeur afin de mettre en place un accueil approprié.

1.7 Les moyens matériels

- jeux sportifs : table de ping-pong, baby-boot, ballons de football, cages, plots, etc.
- Jeux de société
- Livres
- Matériel de bricolage et consommables pour les ateliers.
- Pour les sortie, nous utilisons les transports en commun : bus, RER, métro.

2 **Objectifs pédagogiques**

2.1 Rappel des intentions éducatives de l'organisateur

Les grandes lignes du projet éducatif de l'ASGV-jeunes sont les suivantes.

Intention générale : éduquer pour donner aux jeunes toutes les chances de réussir leur vie en les aidant à lui trouver un sens, et ainsi leur permettre d'être heureux.

Champs d'actions :

- Favoriser le développement de toute la personne pour lui donner la capacité de s'assumer de manière responsable.
=> il s'agit donc d'aider l'enfant à développer sa personnalité, à avoir confiance en lui et à gagner en autonomie.
- Favoriser sa socialisation, c'est-à-dire sa capacité à s'intégrer harmonieusement dans la vie sociale.
=> éducation à la vie sociale par l'acceptation des contraintes, des règles et des interdits, par la reconnaissance de l'autre et par le service du bien commun.
- Favoriser un projet de vie qui donne un sens à celle-ci et contribue au bonheur vrai de la personne. Ce point découle des deux précédents.

2.2 Objectifs pédagogique

Développer l'esprit de fraternité

La fraternité est une valeur humaine, chrétienne et de la République. Elle est indispensable pour une vie sociale paisible et un enrichissement réciproque entre l'individu et la société.

Évaluation :

- Bonne ambiance dans les jeux d'équipe
- Absence de « petits groupes » exclusifs ou d'enfant/jeune isolé.
- Gestes de bienveillance et entraide dans les ateliers manuels et les services

Apprendre la persévérance

Les ateliers du matin permettent de répondre à cet objectif. Pour ce faire les animateurs doivent aider les jeunes à se fixer des objectifs atteignables et qui répondent à leurs désirs.

Évaluation :

- les jeunes vont jusqu'au bout des objectifs qu'ils s'étaient fixés au départ,
- La satisfaction exprimée du résultat obtenu

Découvrir un thème culturel choisi pour les 5 jours

À travers les visites et le « temps spi » du matin, les enfants et les jeunes pourront découvrir des figures de notre histoire ainsi que thèmes culturels et scientifiques.

Évaluation :

- Les jeunes sont capables de dire avec leurs mots ce qu'ils ont découvert.

Pour les plus de 12 ans : apprendre à prendre des responsabilités

Par le jeu, certaines activités doivent permettre de faire collaborer par équipes les enfants et les jeunes tous ages confondus afin que les plus grands puissent exercer une responsabilité (prévue dans le cadre du jeu) vis-à-vis des plus jeunes.

3 Modalités de fonctionnement

3.1 Les activités

Les ateliers

Le matin, un certain nombre d'ateliers sont proposés aux enfants et aux jeunes. Chaque atelier est géré par un animateur pour 5 à 10 enfants / jeunes.

- Les ateliers manuels : peinture de vitraux, couture, origamis, menuiserie.
- Atelier informatique : développement de jeux avec Gdevelop (pour les collégiens min.).
- Ateliers de chant.

Les sorties culturelles

- visite de musées et d'expositions à Paris ou à proximité.

Le sport

- « olympiades » par équipes sur le terrains de l'accueil.
- cours de karaté avec un professeur.

Les jeux à l'intérieur et temps calmes

une bibliothèque et des jeux de société sont à disposition pour le temps calme

les grands jeux

jeu de piste par équipe dans Villemomble.

3.2 La journée type

Ces horaires sont donnés à titre indicatif et sont adaptés en fonction des contraintes imposées par les activités.

9h – 9h30	accueil et temps libre
9h30 – 10h	temps « spi » et présentation de la journée
10h15 – 11h45	ateliers en groupes
11h45 – 12h	rangement
12h – 12h45	déjeuner
12h45 – 13h30	temps calme
13h30 – 17h	jeux d'équipe, sports ou sortie culturelle et goûter
17h30 – 18h	départs

3.3 Le comportement attendu des animateurs vis-à-vis des enfants et jeunes

- L'animateur doit être cohérent dans son comportement en ne perdant pas de vue que les enfants vont le prendre comme modèle.
- Il veille à développer chez les enfants et les jeunes l'estime d'eux-même en les valorisant et en les aidant à prendre conscience de leurs possibilités.
- Il doit être à leur écoute, et être le plus possible disponible.
- Il sait être proche des enfants et des jeunes tout en gardant sa place d'adulte et l'autorité pour faire respecter les règles.

3.4 Les règles de vie

Dès le début du séjour seront établis avec les enfants quelques règles élémentaires de vie en communauté :

- politesse
- participation aux services communs
- non utilisation des portables, jeux vidéos et appareils électroniques pendant les activités ne les nécessitant pas.

3.5 Le budget prévisionnel*

Libellé	Dépense	Recette
Inscriptions et cotisations		900
transports	200	
Activités extérieures	300	
Matériel ateliers	150	
Consommables ateliers	200	
Divers	100	
Total	950	900

* : fondé sur les précédentes PauseKT.

4 **Méthodes de l'accueil**

4.1 L'équipe des adultes

Mission des animateurs :

- En général : veille à ce que les enfants trouvent leur place dans les activités (cf. 3.3 Le comportement attendu des animateurs vis-à-vis des enfants et jeunes, p.5)
- lors des ateliers : chaque animateur a un ateliers en charge et doit veiller à la sécurité et à l'épanouissement des enfants qui lui sont confiés)
- lors des sorties culturelles : les animateurs gèrent les déplacements et veillent sur le groupe pendant les visites guidées.
- au moment du sportifs : 1 ou 2 animateurs sont chargés de l'organisation de l'activité ; les autres suivent leurs instructions.
- aux temps calmes : veiller au respect du « calme » et aider les enfants à trouver des activités qui leurs conviennent.
- dans les grands jeux : chaque animateur est responsable d'une équipe (5-8 enfants / jeunes).

4.2 Communication envers les familles

Avant l'accueil :

- courriel avec le planning des dates d'accueil pour ceux qui y ont déjà participé.
- Communication sous forme de tracts : à la paroisse, au écoles Sainte-Julienne et Saint-Louis et au catéchisme.
- Rencontre (facultative) individuelle avec les parents.

Pendant l'accueil :

- communication par SMS en cas d'imprévu concernant un groupe ou l'ensemble des enfants (retards dans les transports...).
- Idem pour les rappels pour le lendemain (tenu de sport, pour la pluie...)
- Utilisation du téléphone pour ce qui concerne un enfant en particulier et qui revêt une certaine urgence (maladie, problème grave de discipline...).

après l'accueil :

- Inviter les familles à faire part de leurs remarques et de la façon dont les enfants ont vécus l'accueil (par oral ou courriel).

4.3 Pour l'organisateur

Préparer un petit bilan qui sera présenté lors de la prochaine assemblée générale.