

PROJET PEDAGOGIQUE



SOMMAIRE

I. Présentation de la structure

1. Situation géographique	4
2. Fonctionnement de la structure.....	4
A. Fonctionnement général	
B. Fonctionnement de « L'espace Rencontre Jeunes » de Sénas	
3. Les locaux	5
4. Le public accueilli	6-7
A. Caractéristiques	
B. Besoins	
C. L'accueil des jeunes en situation de handicap	
5. L'équipe pédagogique	8 à 11
A. Organigramme	
B. Rôle et fonctionnement de la direction	
C. Rôle et fonctionnement des animateurs	
D. Attitude de l'équipe pédagogique envers les jeunes	
6. La vie quotidienne de l'Accueil de Loisirs.....	12 à 16
A. Accueil extrascolaire des vacances	
B. Accueil extrascolaire des mercredis	
C. Accueil du soir pendant la période scolaire	

II. Modalités de fonctionnement

1. Le négociable et le non négociable	17
2. Autorité, limites et sanctions.....	18
3. La communication.....	19 - 20
A. Interne	
B. Externe	
C. Moyens de communication	

4. Les différents moyens	20
A. Moyens humains	
B. Moyens matériels	
C. Moyens financiers	
5. Partenaires et activités	21
III. Les objectifs pédagogiques	
1. Les objectifs pédagogiques en lien avec les actions mise en place	22
2. Les moyens d'évaluations	23
3. Les objectifs généraux/spécifiques	24 – 25
4. Évaluation de l'équipe pédagogique	26

I. Présentation de la structure

1. Situation géographique

L'accueil de loisirs « Espace Rencontre Jeunes » est implanté à Sénas.

Sénas est une commune française, située dans le département des Bouches-du-Rhône en région Provence-Alpes-Côte d'Azur. Elle fait partie de la métropole d'Aix-Marseille Provence et du Parc naturel régional des Alpilles. Ses habitants sont appelés les Sénassais.

2. Fonctionnement de la structure

A. Fonctionnement général

L'accueil de Loisirs est une entité éducative habilitée pour accueillir, de manière habituelle et collective des mineurs, à l'occasion des loisirs pendant le temps libre. Cet accueil se fait hors temps scolaire. Cela leur permet de pratiquer des activités de loisirs et de détente. L'Accueil de Loisirs est donc un outil particulièrement adapté aux diverses situations locales. Le temps libre n'est pas un temps qui est résiduel mais un temps donné, un temps à soi. Il est donc un temps créateur de rapport sociaux et porteur de valeurs.

B. Fonctionnement de « L'Espace Rencontre Jeunes » de Sénas

La structure est un Accueil de Loisirs 12-17ans. Il se prénomme « Espace Rencontres Jeunes ». Celui-ci est municipal et possède un agrément pour 40 adolescents depuis février 2024. Cet agrément est délivré par Jeunesse et Sports. L'Espace Rencontres Jeunes est un foyer ouvert à tous les jeunes, âgés de 12 à 17 ans. Une cotisation de 20€ est demandée en début d'année. Ensuite chaque usager peut venir quand il le souhaite. Certaines activités demandent une inscription et une participation. L'Accueil de Loisirs permet aux adolescents de venir et repartir lorsqu'ils le souhaitent. Cependant, si un parent nous demande de ne pas le laisser partir seul, nous sommes là pour répondre aux attentes des parents. Pour les autres, la municipalité ne pourra être tenue responsable en cas d'accidents survenus aux jeunes en dehors des locaux ou d'une activité encadrée par les animateurs.

Organisateur	La municipalité
Structure accueillante	« Espace Rencontres Jeunes »
Adresse de l'Accueil de Loisirs	Accueil de Loisirs : « Espace Rencontres Jeunes » Avenue Jean Moulin - 13560 Sénas
Agrément	40 adolescents
Nombre d'inscrits et tranches d'âge Accueillies	130 inscrits, de 12 à 17 ans
N° de déclaration Jeunesse et Sports de l'AL	N°0130176CL000213

Le but de l'Accueil de Loisirs est en premier lieu, d'offrir un endroit de rencontres et d'informations pour que les jeunes soient encadrés, dans un lieu de rassemblement approprié avec des animations. Cela évite qu'ils soient à l'extérieur, avec tous les désagréments que cela comporte.

C'est pour ces raisons que cette structure a pour objectifs d'être :

- Un lieu de loisir
- Un lieu d'apprentissage et d'autonomie
- Un lieu d'épanouissement
- Un lieu de socialisation

3. Les locaux

Cette structure possède un local de 400m², qui comprend une grande salle où se trouve l'accueil et tous les jeux que les jeunes peuvent utiliser (babyfoot, billard, table de ping-pong, console, 6 ordinateurs avec du réseau Internet, fléchette,). De plus, il y a une autre salle pour faire des activités notamment la cuisine, un local de rangement (vélos, décors,...) et des sanitaires intérieurs pour les animateurs et extérieurs pour les jeunes.

4. Le public accueillis

A. Caractéristiques

	CARACTERISTIQUES DES PUBLICS			
	Développement Physique	Développement Intellectuel	Développement social	Développement Affectif
12-14 ans	Voix qui mue, maladresse due à l'accélération de la croissance, besoin de se dépenser mais se fatigue vite.	L'adolescent porte un intérêt pour les nouvelles technologies. Il est en période d'ouverture sur le monde.	Le jeune a des intérêts fermés et il aime braver l'interdit. Cependant il sait se remettre en question. Ici, apparaissent des liens privilégiés dans une bande d'amis. Il a un esprit de compétition.	Il a le sens de l'amitié et a besoin d'appartenir à un groupe, d'avoir des références à un modèle. La puberté a un impact sur le l'image de soi. Le jeune est dans l'opposition.
Commun aux deux tranches d'âges	La croissance est rapide, la puberté bouleverse l'équilibre du corps, le jeune teste sa sexualité, la fatigue entraînée par la puberté diminue l'endurance.	Le jeune est capable de raisonner, d'argumenter et d'affirmer ses idées, il est capable de réaliser des projets.	Le jeune s'identifie à une personne ou à un mouvement. Les jeunes se réunissent en groupes mixtes avec une mode, un code. Il existe une attirance physique vers le sexe opposé. A ces âges-là, le regard des autres est très important, ils s'expriment par des réactions extrêmes (exagération/repli). Apparaît un besoin d'indépendance, un rejet des règles établies.	Le jeune rejette l'affection de ses parents. Les relations amoureuses débutent. Il apparaît un besoin d'expression des émotions (journal...). Le jeune ressent de manière exagérée toutes les remarques qui lui sont faites (remarques prises à cœur).

15 – 17 ans	Il se fatigue vite et a besoin de dormir, en général dû à la croissance. Meilleure gestion de l'effort, besoin de se sentir fort. Ils ont connaissance de leurs limites et ils ont besoin d'aventures.	Il possède plus de Culture Générale, il fait des dissertations et des synthèses. L'adolescent a un rapport avec le monde professionnel. Il a des passions.	L'adolescent aime les sorties entre amis. Il a accès à des choses nouvelles : conduite accompagnée, BSR, majorité sexuelle, émancipation, premier boulot. Il s'identifie à un groupe et il a l'esprit de contradiction et de rébellion.	L'adolescent a besoin de liberté, il est souvent lunatique, agressif et influençable. La recherche d'identité est présente (piercing, tatouage...). Il est de plus en plus autonome.
--------------------	--	--	---	--

B. Besoins

Les besoins des jeunes sont différents suivant les tranches d'âge.

Nous avons donc séparé la tranche d'âge en deux, les 12-14 ans et les 15-17 ans.

Les 12-14 ans ont besoin : d'épanouissement, d'être écouté, de se divertir, de commencer à être autonome.

Les 15-17 ans ont besoin : de se dépenser physiquement, d'autonomie (de s'affirmer en tant qu'adulte), d'appartenir à un groupe, d'être écouté, de se sentir responsable.

Les parents eux ont besoin : que nous garantissions un accueil adapté, ludique et épanouissant à leurs jeunes. Que l'on favorise la diversité de l'offre des activités, que l'on complète, enrichisse l'apport familial et scolaire. Et enfin, que l'on favorise l'accès au droit et au savoir pour tous. Tout ceci en garantissant la sécurité de leurs jeunes. L'équipe pédagogique doit donc favoriser la relation avec les familles pour qu'un climat de confiance s'instaure et que nous puissions travailler ensemble sur la construction des jeunes.

C. L'accueil des jeunes en situation de handicap

« L'accueil et le Handicap :

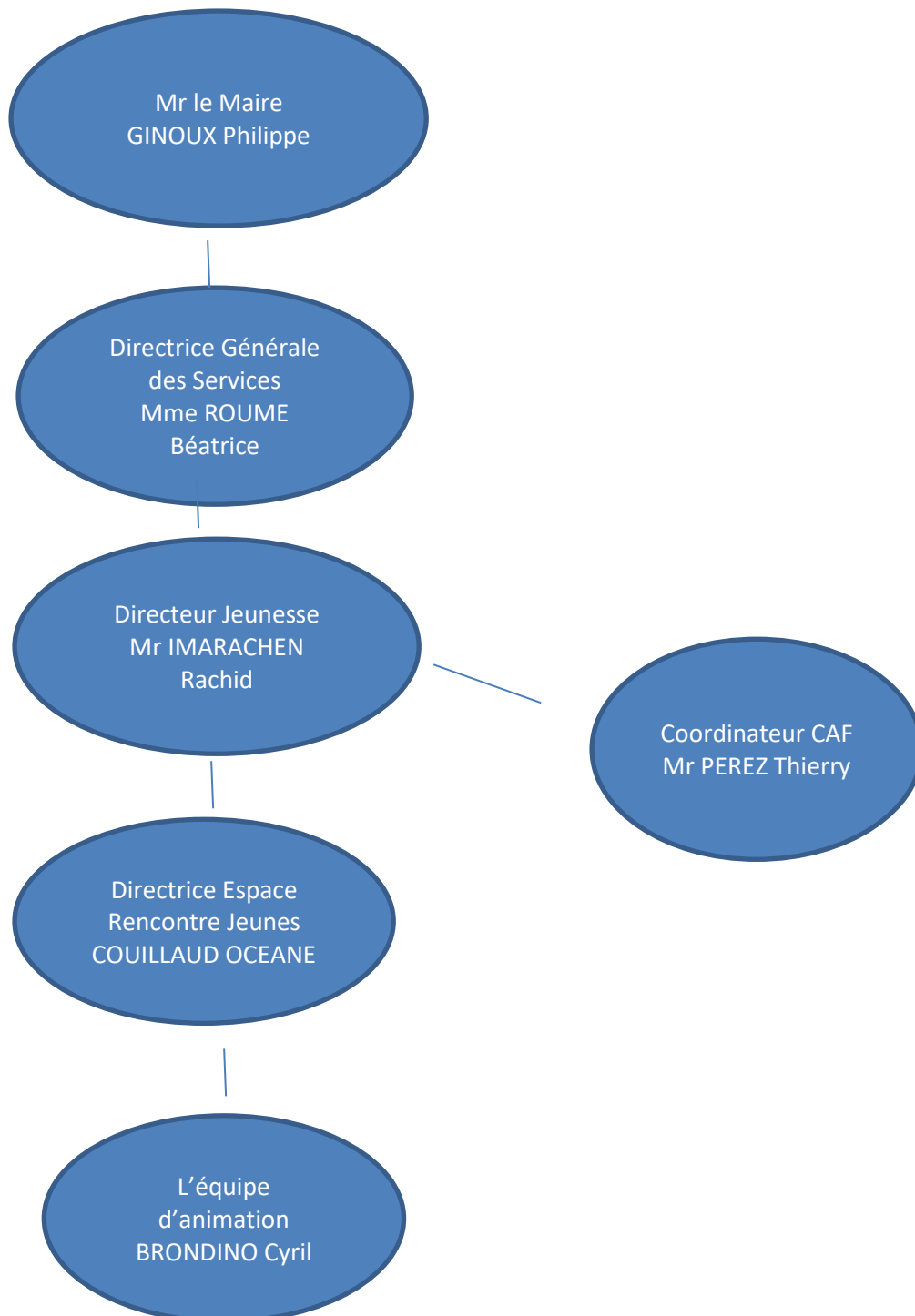
La mise en œuvre de l'inclusion d'un enfant en situation de handicap nécessite deux préalables essentiels :

> *Que l'enfant soit en capacité d'accepter les règles de vie du groupe accueillant.*

> *Que le groupe accueillant soit en capacité d'aménager ses exigences en tenant compte de la singularité de la personne accueillie. Source CAF*

L'accueil d'un adolescent en situation de Handicap pourra s'envisager suite à la mise en place d'une rencontre entre la Direction, la Famille et les personnes spécialisés en lien avec le Handicap, afin que l'accueil de l'enfant puisse se faire dans les meilleures conditions de sécurité physique et affective, pour lui, l'équipe et les autres adolescents.

5. L'équipe pédagogique
A. Organigramme



B. Rôle et fonction de la direction

Une des clés de la réussite, est bien le travail d'équipe. Les relations entre tous ses membres se doivent d'être au service des jeunes et du projet de la structure. Pour qu'un travail d'équipe soit possible, il faut : des concessions, de la coordination, de la concertation, de la cohérence et de la coopération. Ensuite, pour que le travail d'équipe soit bien mené, il faut que chacun soit : disponible, à l'écoute, communicant et avec un rôle défini.

Les rôles et fonctions de la direction :

Le directeur est à l'origine de l'écriture du projet pédagogique en collaboration avec son équipe d'animation. Il est responsable du bon fonctionnement de celui-ci et il est garant de la sécurité physique, morale et affective de son équipe pédagogique et des jeunes. Le directeur est un des éléments dynamisant de l'équipe d'animation. Il conseille, aide et oriente dans les démarches éducatives de son équipe.

Il a un regard bienveillant sur le projet de fonctionnement, mais aussi sur les divers projets d'animations et d'activités que les animateurs mettent en place.

Il participe activement aux thèmes développés en commun lors des réunions de travail du groupe. Le directeur a également un rôle formateur et de suivi des animateurs. Enfin, celui-ci doit être sur le terrain et se rendre disponible pour chacun des membres de son équipe et des jeunes.

C. Rôle et fonction des animateurs

Les rôles et fonctions des animateurs :

Un animateur, dans un premier temps, doit prendre connaissance du projet pédagogique et donc par la même occasion avoir des actions cohérentes aux objectifs.

L'animateur doit être mature, responsable et impliqué dans les activités qu'il propose. Il peut être aussi à l'origine de certains projets.

Il est indispensable que chaque membre de l'équipe d'animation puisse s'intégrer au groupe de travail collectif. L'animateur doit avoir une qualité d'ouverture d'esprit afin de favoriser la tolérance et l'écoute envers les autres membres de son équipe.

Il doit s'adapter aux différents besoins des jeunes, pour cela il doit s'appuyer sur les diverses connaissances des jeunes mais aussi et surtout être présent, disponible et à leur écoute.

Enfin, les animateurs sont garants de la sécurité physique, morale et affective des jeunes, que ce soit à l'espace jeunes, en sorties ou pendant les trajets en mini bus.

L'animateur doit instaurer un cadre respectueux sans tomber dans l'autoritarisme, adopter une attitude bienveillante envers les jeunes sans chercher à être leur ami, et savoir poser des limites.

On ne parle pas que d'animation mais aussi d'insertion des jeunes, l'animateur devra les accompagner dans leurs projets. Chacun, avec le bagage qu'il possède devra se faire une place au sein de la société. L'animateur amènera le jeune à se projeter dans l'avenir en le valorisant et en lui permettant de s'investir dans des projets.

D. Attitude de l'équipe pédagogique envers les jeunes

Les animateurs doivent posséder des attitudes en fonction des caractéristiques et des tranches d'âge des adolescents.

<i>Attitudes des Animateurs</i>	<i>Développement physique</i>	<i>Développement intellectuel</i>	<i>Développement social</i>	<i>Développement affectif</i>
<i>Les 12 – 14 ans</i>	L'animateur doit être attentif à l'hygiène. Il doit gérer la fatigue, calme et repos des jeunes.	L'animateur doit responsabiliser les jeunes, établir un climat de confiance. Il faut qu'ils ressentent de l'estime et de la considération. Les animateurs doivent apporter des précisions et des techniques aux jeunes.	Il faut attacher une importance aux temps libres et autogérés. Mais aussi avoir un cadre clair et précis. La discussion est importante comme le fait d'être référent.	Il faut être à l'écoute, attentif, reconnaissant tout en respectant et sécurisant les jeunes.
<i>Les 15 – 17 ans</i>	Ici, l'animateur doit gérer les risques et participer aux activités. Adapter leur temps de récupération et de repos.	L'animateur à un rôle de conseiller, il doit proposer des techniques, prendre du recul et les aider à développer leurs passions. Il faut aussi développer leur curiosité, leur culture générale.	L'animateur doit donner des règles claires et précises tout en responsabilisant les jeunes. Il faut veiller sur l'hygiène de vie et être vigilant aux changements d'humeur, aux contradictions... L'animateur doit être attentif aux amours.	Faire en sorte de les rendre autonomes et indépendants dans un cadre sécurisant. Il faut être disponible et à l'écoute tout en veillant aux changements d'humeur. Il faut savoir affirmer l'autorité en référence au cadre établi.

6. La vie quotidienne de l'Accueil de Loisirs

L'accueil de Loisirs est ouvert, tous les lundis, mardis, jeudis et vendredis de 16h à 18h30 puis tous les mercredis de 13h30 à 18h30. Pendant les vacances d'automne, de Noël, d'hiver, de printemps et d'été les horaires sont de 9h00 à 12h et de 13h30 à 18h.

A. Accueil extrascolaire des vacances

9h00 : ouverture de la structure au public

Afin de respecter le rythme du sommeil, les jeunes arrivent à des horaires aléatoires suivant l'activité ou la sortie proposée. Néanmoins, pour les jours où il y a une sortie, il y a une heure précise d'arrivée à la maison des jeunes pour pouvoir être ponctuel aux sorties. L'heure est communiquée par SMS aux parents et sur un tableau récapitulatif présent à l'entrée de la structure.

9h30 - 12h : activités diverses (manuelles, sportives...) suivant les plannings L'équipe pédagogique propose des activités variées pour pouvoir répondre aux besoins et attentes de chacun. En effet, que ce soit au niveau physique, artistique, manuel ou même intellectuel, cette structure essaye de s'ouvrir à différents milieux. Ce qui est une valeur forte de cet établissement.

12h - 13h30 : temps où la structure est fermée, sauf durant les sorties extérieures. Pendant les sorties extérieures, l'équipe pédagogique mange avec les jeunes. C'est un moment convivial et de partage. Chaque jeune apporte son propre pique-nique. L'animateur veille à ce qu'ils n'apportent pas de boissons énergisantes (Redbull, Monster etc).

13h30 - 18h : activités diverses (manuelles, sportives...) suivant les plannings.

Un temps de goûter est prévu, l'heure n'est pas fixe (entre 16h et 17h). Le goûter est fourni par l'accueil de loisir.

Les activités de l'après-midi varient avec les activités du matin selon le programme établi en amont. Une fois l'activité terminée, il y a un petit moment de goûter qui n'est pas obligatoire. Néanmoins, tous les jeunes doivent quand même être tous ensemble autour de la table. Ce moment est très important car il permet de pouvoir échanger sur la journée passée.

Après chaque activité, qu'elle ait lieu le matin ou l'après-midi, un temps d'échange est organisé afin de recueillir les retours sur l'activité, d'identifier les points positifs et négatifs ainsi que les pistes d'amélioration possibles. Il s'agit d'un outil d'évaluation important pour l'équipe.

B. Accueil extrascolaire des mercredis

Description : Heures d'ouverture : 13h30 à 18h30

Chaque jeune doit avertir l'équipe d'animation de son arrivée ou de son départ de la structure.

Les activités sont préparées par l'équipe d'animation en fonction du thème du moment, de la demande des jeunes et des projets en cours. Les activités sont annoncées le vendredi qui précède le mercredi via Facebook ou par affichage sur le panneau situé à l'entrée de l'espace jeunes. Les activités peuvent être adaptées en fonction de la météo ou pour des raisons diverses.

Entre chaque vacance, nous proposons des activités diverses et variées afin de respecter la mixité.

1. Des jeux sportifs pour :
 - Pour leur permettre de découvrir d'autres sports (technique, réglementation).
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Valoriser les actions collectives et le goût de l'effort.
 - Développer leur motricité et capacité athlétique.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

2. Des jeux de société pour :
 - Pour leur permettre de découvrir de nouveaux jeux.
 - Développer leur capacité de réflexion.
 - Favoriser la cohésion.
 - S'affirmer, savoir défier et accepter l'échec.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

3. Des activités manuelles pour :
 - Aiguiser leur créativité et leur curiosité.
 - Faire découvrir de nouvelles techniques.
 - Créer leur propre objet (unique).
 - permettre aux jeunes de développer l'imagination.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

4. Des activités culinaires pour :
 - Développer la capacité d'écoute et d'échange.
 - Permettre aux jeunes de solliciter leur 5 sens.
 - Aiguiser leur créativité et leur curiosité.
 - Permettre de découvrir d'autres cultures.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

5. Des débats et sensibilisation en partenariat avec la maison des adolescents de Salon de Provence pour :
 - Valoriser les actions collectives.
 - Favoriser l'intégration du jeune dans un groupe.
 - Respecter la vie du groupe et le respect de tous.

- Avoir une plus grande ouverture d'esprit.
 - Favoriser l'écoute et le dialogue, établir un climat de confiance.
 - Développer la capacité d'échange et d'écoute.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.
6. Des activités culinaires pour :
- Développer la capacité d'écoute et d'échange.
 - Permettre aux jeunes de solliciter leur 5 sens.
 - Aiguiser leur créativité et leur curiosité.
 - Permettre de découvrir d'autres cultures.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.
7. Des débats et sensibilisation
- Valoriser les actions collectives.
 - Favoriser l'intégration du jeune dans un groupe.
 - Respecter la vie du groupe et le respect de tous.
 - Avoir une plus grande ouverture d'esprit.
 - Favoriser l'écoute et le dialogue, établir un climat de confiance.
 - Développer la capacité d'échange et d'écoute.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.
8. Des sorties extérieures pour :
- Permettre de découvrir d'autres activités, d'autres lieux, d'autres cultures.
 - Permettre l'éveil de l'esprit.
 - Favoriser l'intégration du jeune dans un groupe.
 - Valoriser les actions collectives.
 - Favoriser l'écoute et le dialogue, établir un climat de confiance.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.
9. Des projets
- Permettre l'éveil de l'esprit.
 - D'avoir une plus grande ouverture d'esprit.
 - Développer la capacité d'échange et d'écoute.
 - Valoriser les actions collectives.
 - Guider les jeunes dans la réalisation de leurs projets.
 - Inciter l'implication personnelle dans le fonctionnement du groupe.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

10. Monde virtuel (Ordinateurs, playstation...)
 - Permettre le libre choix des activités.
 - Permettre aux jeunes de développer l'imagination.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

11. Des sorties extérieures pour :
 - Permettre de découvrir d'autres activités, d'autres lieux, d'autres cultures.
 - Permettre l'éveil de l'esprit.
 - Favoriser l'intégration du jeune dans un groupe.
 - Valoriser les actions collectives.
 - Favoriser l'écoute et le dialogue, établir un climat de confiance.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

12. Des projets
 - Permettre l'éveil de l'esprit.
 - D'avoir une plus grande ouverture d'esprit.
 - Développer la capacité d'échange et d'écoute.
 - Valoriser les actions collectives.
 - Guider les jeunes dans la réalisation de leurs projets.
 - Inciter l'implication personnelle dans le fonctionnement du groupe.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

13. Monde virtuel (Ordinateurs, playstation...)
 - Permettre le libre choix des activités.
 - Permettre aux jeunes de développer l'imagination.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

14. Goûter
 - Apprendre aux jeunes à tenir un budget.
 - Stimuler et développer chez les jeunes le savoir « vivre ensemble ».
 - Valoriser les actions collectives.
 - Accepter l'autre et ses différences.
 - Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

Un budget alimentaire est attribué à l'espace jeunes. Nous souhaitons responsabiliser les jeunes dans le choix de leurs goûters (variés) et dans la gestion du stock et du budget.

➤ C. Accueil du soir en période scolaire

Les lundis, mardis, jeudis et vendredis la structure est ouverte **de 16h00 à 18h30**. Chaque jeune doit avertir l'équipe d'animation de son arrivée ou de son départ de la structure.

L'équipe d'animation essaie de se rendre à 16h25, dans la limite du possible, à l'arrêt des bus de « Chevigny » pour avoir une meilleure approche avec les jeunes. Deux semaines avant les vacances, l'équipe se divise en deux et se rend également à l'arrêt de bus situé au rond-point du taureau afin de toucher un maximum de jeunes.

Le fait de se rendre aux arrêts de bus permet :

- De communiquer pour les plannings ERJ vacances et mercredis.
- D'avoir un rôle de bienveillance et d'écoute envers les jeunes.
- D'avoir un rôle de médiation.
- De faire connaître notre structure à d'éventuels nouveaux adhérents.

En cas de sous-effectif (animateurs), d'intempéries ou d'une période de sollicitation administrative forte, l'équipe d'animation peut prendre la décision de ne pas se rendre aux arrêts de bus, il n'y a aucune obligation.

Cependant la structure reste ouverte en période périscolaire de 16h00 à 18h30 sauf lors de notre fermeture annuelle, la semaine de rentrée de septembre.

Un goûter est proposé aux jeunes à 16h30 ainsi qu'à 17h30 afin de veiller aux besoins alimentaires des jeunes car ils n'ont pas forcément de goûter dans leur sac d'école.

Durant la période périscolaire, il faut savoir que les jeunes n'ont aucune obligation vis à vis des activités.

Nous prenons en compte le rythme scolaire des jeunes, c'est pour cela qu'après une journée d'école nous ne souhaitons pas encore les solliciter s'ils préfèrent prendre du temps pour eux.

Cependant nous proposons diverses activités : (Cf mercredis pour les descriptions)

1. Jeux de société et jeux ludique
2. Monde virtuel
3. Projets

Les jeunes peuvent utiliser les ordinateurs et imprimante pour faire leur devoir, ils seront donc prioritaires pour l'utilisation. Nous pouvons les accompagner dans leurs démarches. Le temps périscolaire nous permet d'échanger avec les jeunes et d'être un soutien pour eux. Un grand moment d'échange s'y prête.

En fin d'année scolaire, une passerelle est mise en place en collaboration avec le centre aéré pour accueillir les futurs collégiens (CM2). Cela permettra aux jeunes de s'appropriier les lieux et d'échanger avec les collégiens sur leur quotidien.

Les animateurs de l'Espace Jeunes sont en charge des classes de CM2 sur le temps méridien afin de créer une proximité et de faciliter le lien.

II. Modalités de fonctionnement

1. Le négociable et le non négociable

L'équipe pédagogique doit s'accorder sur le **négociable** et le **non négociable**. Même si chacun a son propre style, chacun doit respecter le cadre et le fonctionnement défini pour l'organisation de l'Accueil de Loisirs.

	<u>NEGOCIABLE</u>	<u>NON NEGOCIABLE</u>
<u>JEUNES</u>	<ul style="list-style-type: none">- Choix des activités ;- Temps de repos ;- Des propositions de menus pourront être faites pour les repas.	<ul style="list-style-type: none">- Violence physique, verbale ;- Le vol ;- Le respect ;- Les règles de vie ;- La discrimination quelle qu'elle soit ;- La consommation de produits illégaux est formellement interdite ;- Les retards sur les sorties avec inscription sans justificatif.
<u>EQUIPE PEDAGOGIQUE</u>	<ul style="list-style-type: none">- Congés ;- Choix des moments de pause ;- L'utilisation du téléphone portable (il doit rester un moyen de communication et de prévention aux sorties... et non une distraction personnelle sauf cas exceptionnel) ;- Choix d'activités.	<ul style="list-style-type: none">- les retards ou absences injustifiés ;- La consommation de produits illégaux est formellement interdite, interdit de fumer devant les jeunes ;- Les relations plus qu'amicales entre le personnel ;- La violence physique, verbale ;- La discrimination ;- La tenue ;- L'hygiène ;- D'enfreindre les règles légales j'entends que les lois sont inscrites dans le code civil et le code pénal et bien sûr : « nul n'est censé ignorer la loi ».

Il faut savoir que la structure possède un règlement intérieur.

2. Autorité, limites et sanctions

Il n'y a de liberté que lorsqu'un cadre et des règles sont établis. Dès lors le jeune sait ce qu'il peut faire ou non. Non seulement les règles et les limites apposées aux désirs de l'enfant sont nécessaires à son développement, mais elles constituent pour lui des repères indispensables. Les jeunes doivent comprendre que les règles sont faites pour leur permettre de mieux vivre en collectivité et non pour les brimer ou entraver leur liberté. Cependant il faut toujours expliquer aux jeunes les raisons de ce cadre.

	Les attitudes de l'animateur à privilégier envers le jeune	Les attitudes de l'animateur à proscrire envers le jeune
L' autorité de l' animateur	<ul style="list-style-type: none"> - Négociateur, proposer, suggérer ; - Respect et confiance du jeune ; <ul style="list-style-type: none"> - Savoir prendre position ; - Expliquer ses décisions ; - ne pas toujours se référer à quelqu'un d'autre (supérieur hiérarchique) ; <ul style="list-style-type: none"> - savoir s'adapter ; - être juste (dans la prise de décision) ; <ul style="list-style-type: none"> - définir un cadre ; - cohérence générale de l'équipe d'animation envers les enfants ; - importance d'expliquer notre positionnement. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'abus de pouvoir ; <ul style="list-style-type: none"> - Chantage ; - flatter ; - Le laxisme ; - punition humiliante ; <ul style="list-style-type: none"> - manipulation ; - Séduction, (vouloir à tout prix être le gentil animateur) ; - Menacer d'une sanction et ne jamais passer à l'acte ; <ul style="list-style-type: none"> - crier tout le temps ; - Privations, (nourriture...) ; <ul style="list-style-type: none"> - corvées.
	Les attitudes à privilégier	Les attitudes à proscrire
Sanctions	<ul style="list-style-type: none"> - Réconcilier le fautif avec lui-même. La sanction doit être juste, expliquée et proportionnelle à la faute ; - Réduire la culpabilité et faire savoir, au jeune, qu'il n'y aura pas d'autres représailles ; - Faire prendre conscience de ses actes au jeune. Il doit apprendre les conséquences de la transgression de la loi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menacer d'une sanction et ne pas la donner ; - Menacer d'une sanction impossible à réaliser ou à maintenir ; - Affronter un groupe de jeunes dans son intégralité au risque qu'ils se liguent contre vous, vous surpassent et vous dépassent ; <ul style="list-style-type: none"> - sanctionner physiquement ; - Sanctionner moralement (humilier, crier, rejeter...).

3. La communication :

Une des particularités de l'Accueil de Loisirs est de « **tisser un lien social** ».

2. Interne

° **Les relations directeur / animateurs** → le directeur est un élément dynamisant pour son équipe d'animation. Il conseille, aide, oriente dans les démarches éducatives. L'animateur, doit se sentir écouté et en confiance avec le directeur. Il ne doit pas hésiter à solliciter le directeur et être porteur d'idées nouvelles. Une des clés de la réussite d'un Accueil de Loisirs c'est le travail d'équipe. Il faut que chaque membre de l'équipe pédagogique fasse des concessions, se coordonne, se concerta, soit cohérent et aussi qu'il coopère. Tout ceci en étant disponible, à l'écoute, communicant et avec un rôle bien défini.

° **Les relations entre animateurs** → la coordination des tâches et la cohésion entre les animateurs sont nécessaires afin de développer une réelle qualité d'accueil au sein de l'Accueil de Loisirs. Des réunions quotidiennes sont organisées pour assurer la mise en œuvre et le suivi des différentes actions.

3. Externe

° **Les relations animateurs / jeunes** → les animateurs sont garants de la sécurité physique, morale et affective des jeunes. Ils doivent être à l'écoute et doivent faire respecter le cadre instauré. Un point important sur la communication, il faut toujours être vigilant aux mots utilisés avec les adolescents qui évoluent dans un contexte familial particulier. Il faut instaurer un climat de confiance avec les jeunes et surtout être à l'écoute en essayant de les guider.

° **Les relations directeur / animateurs / famille** → l'équipe pédagogique se tient à disposition des familles pour échanger sur leurs attentes et aspirations, le fonctionnement de la structure, les activités et le comportement général de leur(s) jeune(s). Dans le cas de situations difficiles, les animateurs doivent respecter la confidentialité des informations données tout en informant tout de même la direction. Le directeur devra juger suivant les situations, de l'importance à transmettre les informations à l'équipe pédagogique. Les moyens de prise en compte de la parole des familles sont : une conversation orale, le téléphone, le mail mais aussi le « registre mairie ». Ils peuvent faire remonter à travers tous ses supports des informations sur les points positifs ou négatifs dans un but d'amélioration. Chaque remarque doit être constructive, les relations entre tous ses membres se doivent d'être au service des jeunes et du projet de la structure.

° **Les relations Accueil de Loisirs / les différents partenaires (opérationnel / financier)** → les relations doivent être agréables et saines pour que nous puissions travailler ensemble. Il est important d'établir un bon relationnel avec les différents partenaires.

4. Moyens de communication

Il y a plusieurs moyens de communication comme la voie orale, le téléphone, le mail, note de service, le « registre mairie », site internet, affiche, flyer, facebook.

Pour conclure sur la COMMUNICATION : il est important d'entretenir des rapports sains et agréables avec toutes les personnes actrices comme : les animateurs, les parents, la mairie, les prestataires de services et d'activités, les intervenants, l'équipe technique, les commerçants, les pompiers, la police ou service de gendarmerie, la Direction Départementale de la Cohésion Sociale, le Conseil Général et Régional.

4. Les différents moyens

A- Moyens humains

- Un Directeur jeunesse, Mr IMARACHEN Rachid
- Une directrice ERJ , COUILLAUD Oceane
- Une équipe d'animation, BRONDINO Cyril
- Le coordinateur jeunesse Mr PEREZ Thierry

B- Moyens matériels

Voici un tableau qui répertorie le matériel technique et pédagogique dont nous bénéficions au sein de la structure.

Matériel technique		Matériel pédagogique	
<u>Mobilier</u>	Des bureaux pour les directeurs des deux Accueils de Loisirs. Un bureau pour les animateurs, des chaises, des armoires, des tables.	<u>Créatif & artistique</u>	Des accessoires, tout ce qui concerne la papeterie (stylos, feutres, feuilles, ciseaux...), de la peinture, du matériel de récupération.
<u>Informatique & équipement</u>	6 ordinateurs, une enceinte bluetooth, une télévision, un photocopieur, un téléphone fixe, un téléphone portable, un vidéoprojecteur, un micro-onde, 2 fours, un frigo.	<u>Sportif</u>	Du matériel au gymnase, des ballons, une table de ping-pong, un baby-foot, un billard, 8 vtt. fléchettes
		<u>Culturel & ludique</u>	Des livres, des jeux de sociétés, une PlayStation 5, Switch

C- Moyens financiers

La Mairie → Concernant la gestion financière, celle-ci est simplifiée car la coordinatrice jeunesse établit un budget prévisionnel qui est voté en conseil municipal. Une fois le budget voté, le directeur de la structure établit un prévisionnel d'activités, de matériels... en répertoriant les semaines de vacances, le nombre de mercredis... pour pouvoir gérer le budget au mieux.

- **La C.A.F** → La C.A.F aide la municipalité financièrement par rapport à la convention qu'elle établit avec celle-ci. Pour l'accueil du soir, les mercredis et les vacances la CAF aide la mairie suivant le nombre d'heures réelles que les jeunes passent en structure. Cependant pour le séjour court, un contrat spécifique est établi avec la C.A.F sur une base de 10 heures par jour et par jeune de remboursement. La C.A.F est donc un partenaire financier. La structure tient un registre avec le nombre d'heures réelles.

Autres ex : La M.S.A → La MSA est un organisme mutualiste qui gère de façon globale la protection sociale des salariés et non-salariés agricoles ainsi que leurs ayants droit et les retraités. Aide financière sur certaines actions.

4. Partenaires et activités

o Les partenaires :

Sénas	Financier -> la mairie et la C.A.F	<p>La Mairie : qui met à disposition les locaux (gymnase, salle polyvalente, stade,) mais aussi différents services comme les services techniques et communication.</p> <p>Les intervenants : Nous sollicitons les associations de la ville en tant qu'intervenant comme La country, L'ASST,...</p> <p>Les stages : Sabrina DORIN animatrice jeunesse propose des stages tout au long de l'année (moto, hoverkart,...)</p> <p>Le Cinéma : Les sorties cinéma sont subventionnées grâce à un partenariat permettant aux ados de ne payer que 2 euros même en 3D.</p> <p>La Médiathèque : Lectures, présentation d'ouvrage,</p>
Extérieurs	Financier -> la mairie et la C.A.F	<p>Les espaces jeunes des villes voisines : Nous développons les échanges inter communaux notamment avec les villes d'Orgon et St Andiol, le SIVU et Eyguieres. Cela permet d'échanger les compétences et les forces de chaque établissement (Exemple : Le Karaoké à Orgon et les tournois de foot à Sénas).</p> <p>Les sorties extérieurs : Ski Nautique, Piscine, Urban Jump, Karting, Plongée, Wave Island,... Fournisseurs : le matériel est commandé à travers des catalogues (Les Dix Doigts,...)</p>

o Les activités :

S'agissant d'une structure pour les jeunes de 12-17 ans, le choix des activités repose d'une part, pour les plus jeunes, sur leurs envies et leurs attentes. Mais également sur leur participation à certaines tâches.

Pour les adolescents, sur leur propre engagement et leur implication dans la mise en œuvre de projets, afin qu'ils soient acteurs et non de simples consommateurs.

Les activités possèdent, de toute évidence, un caractère varié, qu'elles soient sportives, culturelles, artistiques ou ludiques pour pouvoir interagir avec différents milieux, mais aussi pour laisser le choix aux jeunes.

De plus, nous essayons de faire participer au maximum les jeunes dans les activités proposées par la ville comme les floralies, la st Amand, Halloween ou encore la semaine bleue avec la création d'un livret parcours citoyen. Ce livret permettra d'avoir un suivi individuel des jeunes sur les actions qu'ils ont mené pour la ville.

IV. Les objectifs pédagogiques

L'objectif de l'Espace Rencontres Jeunes est avant tout un lieu de rencontre et d'information. Les objectifs s'appuient sur une équipe d'encadrement stable. L'Espace Rencontres Jeunes vise à accompagner et à guider les adolescents dans leurs apprentissages de la vie en société. Il favorise ***l'épanouissement, la socialisation, la responsabilisation et l'engagement des jeunes.***

L'épanouissement des jeunes :

- Permettre de trouver un sens à leur quotidien et à leurs actions futures ;
- Aiguiser leur créativité et leur curiosité ;
- Permettre de découvrir d'autres activités, d'autres lieux, d'autres cultures.

Les actions mises en place, en lien avec l'objectif pédagogique, se font à travers les activités sportives, artistiques, culturelles et ludiques.

La socialisation :

- Accepter l'autre et ses différences ;
- Appréhender et respecter les règles de vie en collectivité ;
- Valoriser les actions collectives.

Les actions mises en place, en lien avec l'objectif pédagogique, sont réalisées sur des temps d'échange comme par exemple des conseils jeunes.

La responsabilisation :

- Favoriser l'écoute et le dialogue, établir un climat de confiance ;
- Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe ;
- Permettre le libre choix des activités.

Les actions mises en place, en lien avec l'objectif pédagogique, sont ici retranscrites dans les temps de la vie quotidienne (ex : sensibilisation sur le matériel, l'utilisation des ordinateurs...).

L'engagement :

- Permettre aux jeunes d'exprimer leurs envies et leurs attentes ;
- Inciter à l'implication personnelle dans le fonctionnement du groupe ;
- Guider les jeunes dans la réalisation de leurs propres projets.

2 . Les moyens d'évaluation

L'évaluation est l'occasion d'instaurer une relation privilégiée et de réguler un fonctionnement. Pour cela je me base sur le SAVOIR, le SAVOIR-FAIRE et le SAVOIR ETRE. Le SAVOIR c'est la connaissance du projet pédagogique, des rythmes et besoins du public encadré, des règles de sécurité, connaissance des règles d'hygiène et des activités (jeux, chants, travaux manuels...). Le SAVOIR-FAIRE, c'est préparer des activités, animer celles-ci, analyser ses propres pratiques et les pratiques collectives et enfin organiser la vie quotidienne.

Et enfin, le SAVOIR-ETRE qui montre que l'animateur se comporte comme un adulte référent, s'implique dans tous les temps du centre, communique et montre son dynamisme.

Quoi évaluer	Comment évaluer (les outils)
<ul style="list-style-type: none">- Les temps de la vie quotidienne ;- Les activités ;- L'équipe pédagogique ;- Le ressenti des jeunes.	<ul style="list-style-type: none">- Les réunions (différents types : d'information, de régulation, de recherche « plannings »...) <i>Ces réunions se font dans les locaux de l'espace jeunes avant et après chaque sortie mini-camps. Cela permet aux jeunes d'exprimer leurs ressentis.</i>- Grille d'évaluation <i>Ces grilles sont destinées aux jeunes pour pouvoir avoir en mémoire les points positifs et négatifs, mais aussi les pistes à améliorer.</i>- Un questionnaire d'auto-évaluation <i>Ce questionnaire permet d'avoir un retour sur les sorties et les mini-camps.</i>- Un débat <i>Les débats peuvent être variés (actualité, fait divers, questionnement des jeunes,...) Ils s'effectuent souvent pendant le goûter mais aussi entre deux activités.</i>

3. Les objectifs généraux / spécifiques

<u>Les objectifs généraux / spécifiques</u>	<u>Activités mises en place</u>	<u>Critères d'évaluation</u>
<p><u>L'épanouissement des jeunes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Permettre de trouver un sens à leur quotidien et à leurs actions futures ; - Aiguiser leur créativité et leur curiosité ; - Leurs permettre de découvrir d'autres activités, d'autres lieux, d'autres cultures. 	<p>Les actions mises en place sont sportives, artistiques, culturelles et ludiques avec l'atelier création d'attrape rêve en fer à cheval, le base-ball, initiation à la country, festival d'Avignon,...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les jeunes ont-ils participé aux différentes activités ? ; - Ont-ils pris part aux règles des nouvelles activités mises en place ? - Ont-ils été curieux de découvrir de nouvelles activités ? - Ont-ils fait preuve de Créativités ?
<p><u>La socialisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter l'autre et ses différences ; - Appréhender et respecter les règles de vie en collectivité ; - Valoriser les actions collectives. 	<p>Les actions mises en place en lien avec l'objectif pédagogique sont ici sur des temps d'échange comme par exemple : séance de cinéma, les jeux d'équipe, les temps de vie quotidienne, le fait de manger tous ensemble. Mais aussi, les mini-camps qui permettent aux jeunes de tisser des liens entre eux plus rapidement. Car ils sont loin de chez eux (ils sortent de leur confort : télé, téléphone, ordi) et sont continuellement ensemble pendant 5 jours.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'intégration face aux jeunes en difficulté que nous avons eu la première semaine des Vacances a-t-elle été faite ? - Les jeunes ont-ils participé aux actions collectives ? - Les jeunes ont-ils respecté les règles de vie ? - Ont-ils participé aux jeux en équipe de façon spontanée ? - Ont-ils créé du lien au travers d'une activité avec d'autres jeunes qu'ils n'ont pas l'habitude de fréquenter ? - Ont-ils participé avec enthousiasme aux activités extérieures ?
<p><u>La responsabilisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - favoriser l'écoute et le dialogue, établir un climat de confiance ; - développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe ; - permettre le libre choix des activités. 	<p>Les actions mises en place en lien avec l'objectif pédagogique sont ici retranscrites dans les temps de la vie quotidienne. Ex : la sensibilisation sur le matériel, l'utilisation des ordinateurs, les moments d'activités libres, le séjour-court, les jeux d'équipe, mais aussi la protection de l'environnement notamment à travers la collecte de déchets en VTT.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La qualité des activités proposées lors des moments d'activités libres - Le comportement des jeunes pendant les sorties extérieures à la structure, - L'implication en tant que chef d'équipe ou arbitre... - Ont-ils aidé les enfants de l'accueil de loisirs (3-11ans) lors du séjour-court ? - Comment se sont-ils comportés au sein du groupe ? - Ont-ils été à l'heure et au lieu de rendez-vous pour les sorties Extérieures ?

<p style="text-align: center;"><u>L'engagement :</u></p> <p>- permettre aux jeunes d'exprimer leurs Envies et leurs attentes ;</p>	<p>Plusieurs actions ont été mener pour pouvoir Répondre aux objectifs c'est</p>	<p>- ont-ils respecté leurs engagements pour les Inscriptions aux sorties ?</p>
<p>- inciter à l'implication personnelle dans le Fonctionnement du groupe ; - guider les jeunes dans la réalisation de leurs Propres projets.</p>	<p>À dire les jeunes peuvent Parfois choisir les films qu'ils veulent voir au cinéma. De plus, ils ont une réelle implication sur les séjour-courts, les activités libres et extérieures car ils peuvent en parler et avoir le choix des destinations ou des nouveaux projets.</p>	<p>- ont-ils exprimé leurs opinions, leurs envies face aux jeux ? - ont-ils proposé de nouvelles activités ? - ont-ils envie de réaliser un nouveau projet ?</p>

<u>L'équipe pédagogique</u>	<u>Critères d'évaluations</u>
- Elle est garant de la sécurité physique, morale et affective des mineurs dans la vie quotidienne et les activités.	- L'équipe pédagogique, c'est-elle qui connaît la réglementation de base utile à la tranche d'âge 12 – 17 ans ? -A-t-elle su être à l'écoute des jeunes ?
- Elle met en œuvre le projet pédagogique du centre.	- A-t-elle respecté le négociable et le non négociable ? - A-t-elle su mettre en avant les différents objectifs du projet pédagogique dans les différentes activités ?
- Elle est un référent éducatif pour les mineurs.	- La tenue, le langage et le comportement de l'équipe était-il adéquat ?
- Elle répond aux besoins des mineurs.	- L'équipe pédagogique a-t-elle su être attentive et disponible face à la demande des jeunes ?
- Elle s'assure du bon fonctionnement de son groupe.	- A-t-elle élaboré des règles de vie ? - Sait-elle les expliquer et les faire respecter ? - A-t-elle su être juste dans ses prises de décisions ?
- Elle est force de propositions et s'adapte aux imprévus.	- En cas d'imprévus (temps, demande des jeunes...), l'équipe pédagogique a-t-elle été force de proposition ?
- Elle sait adapter les activités à l'âge des mineurs.	- les activités étaient-elles adaptées au public ?
- Elle gère complètement son activité de la préparation, jusqu'au rangement.	- Sait-elle gérer son matériel ? - Sait- elle organiser son matériel ?
- Elle collabore au sein d'une équipe (respect de chacun, prise de parole et d'initiatives, écoute, négociation).	- A-t-elle su travailler en équipe ? - A-t-elle pris en compte la parole de chacun ? - A-t-elle su prendre des initiatives ?
- Elle participe activement aux réunions.	- Était-elle présente lors des réunions ? - Savait-elle s'impliquer activement aux réunions ?
- Elle sait se remettre en question et s'auto-évaluer	- Sait-elle s'auto-évaluer ? (se remettre en question grâce aux points positifs et négatifs). - Sait-elle proposer des solutions pour s'améliorer ?

