Capsule

ACCEUIL DE LOISIRS MERCREDI ET VACANCES

PROJET PÉDAGOGIQUE 2021-2022

Maison de Quartier Francisco Ferrer

ALLOCATIONS FAMILIALES
Caf d'Ille-et-Vilaine

INTRODUCTION

Le projet pédagogique a été réalisé lors d'un temps de réunion le mercredi 1 septembre 2021 par l'équipe d'animation constituée de :

- Théo (BAFA) ; Hermeline (BAFA) ; Chloé (BAFA), Adrian (BAFA) et Fréderic (en attente de validation du BAFA)

et Simon RUBIN Directeur de l'ALSH.

Le projet pédagogique s'appuie sur 2 axes, étroitement mis en lien avec le projet éducatif de l'association :

- Développer le lien social

- S'inscrire dans des démarches de développement durable

1. Rôle de l’équipe d’animation

1.1. Assurer la sécurité morale et affective de l’enfant

1.1.1. Les animateur-ice-s recruté-e-s sont qualifié-e-s et vigilant-e-s quant à leur posture professionnelle :

- Les animateur-ice-s sont sensibilisé-e-s à la Communication Non Violente et adoptent un langage adapté.
- La majorité de l’équipe est titulaire du BAFA ou d’un diplôme équivalent.
- Chaque enfant est pris dans son individualité.
- L’équipe de direction met à disposition des animateur-ice-s les ressources pédagogiques adéquates.

1.1.2. Les temps libres peuvent être partagés, certaines activités décloisonnées.

- Les animateur-ice-s accompagnent les moments de rencontre entre petit-e-s et grand-e-s.
- Les temps libres permettent aux enfants de se retrouver (fratries, proches…).
- Les animateur-ice-s organisent des grands jeux inter-groupes et des temps passerelles peuvent être organisés pour permettre aux plus grand-e-s des petit-e-s de découvrir le fonctionnement de Capsule « grand ».
- Les animateur-ice-s accompagnent et partagent tous les temps de la vie quotidienne avec les enfants en dehors des temps d’activité (repas, jeux libres, etc.).

1.2. Assurer la sécurité physique de l’enfant

1.2.1 L’assistant-e sanitaire est en permanence sur le site

Le/la directeur-ice de l’accueil de loisirs est l’assistant-e sanitaire. C’est lui/elle qui est en charge du suivi des traitements et des blessures des enfants de l’accueil de loisirs.

- Il/elle peut déléguer cette mission à un-e animateur-ice titulaire du PSC1.
- La majorité des animateur-ice-s sont titulaires ou souhaite avoir une formation au PSC1.
- Un livret de suivi est mis en place sur l’ALSH.

1.2.2. L’accent est mis sur la prévention des risques.

- Les lieux de vie sont en permanence surveillés par les animateur-ice-s.
- Les enfants sont sensibilisé-e-s avant toute activité sur les interdits et le pourquoi de ces interdits (danger pour soi ou pour autrui). Une information est donnée à tous les nouveaux arrivants sur les règles de sécurité à respecter. Le non-respect de ces règles entraîne des conséquences dont les enfants ont également connaissance.
- Les règles de vie non-négociables sont affichées dans les locaux.
- Les règles de vie négociables sont discutées avec les enfants, et affichées dans les locaux.
- Les salarié-e-s permanent-e-s de la Maison de Quartier ont suivi une formation aux premiers secours, certain-e-s d’entre eux-elles ont suivi une formation « incendie ».

1.3. Le fonctionnement de l'accueil de loisirs est adapté aux rythmes et aux besoins de l'enfant.

1.3.1. La souplesse du cadre est réglementée :

- Le fonctionnement de l'ALSH est géré par une équipe d'animation stable suivant des règles souples, adaptées, mais établies.
- Le règlement dit « non-négociable » est réalisé par l'équipe d'animation de façon à garantir la cohérence des animateur-ice-s quant au respect du cadre. Ce règlement est ensuite discuté avec les enfants, qui établissent à leur tour leur règlement autour des règles négociables, de façon à les sensibiliser et à garantir leur compréhension de chaque règle établie.
- Les règles de vie sont rappelées régulièrement aux enfants sous différentes formes.
- Une journée type (cf. annexe) est organisée autour de ces règles et de l'organisation générale de la MQFF afin de garantir un cadre sécurisant et adapté.

1.3.2. Les temps calmes sont organisés

- Un temps calme est proposé à tous les enfants après le repas quel que soit leur groupe d'âge.
- Les temps calmes sont ritualisés au moyen de retours au calme préparés et réfléchis en amont par l'équipe d'animation.
- Les enfants faisant la sieste se réveillent seul-e-s jusqu'à 16h ou à l'heure d'une activité passerelle. Nous les réveillons ensuite progressivement.

1.3.3. Les temps de restauration sont organisés

- La restauration offre des garanties qualitatives et quantitatives : le déjeuner est assuré par un professionnel de la restauration (sodexo).
- Les régimes alimentaires spécifiques sont pris en compte et ne constituent pas un obstacle à l'intégration et à l'alimentation des enfants.
- Les horaires de repas sont fixes : (2 services : 11h45 pour les maternelles, 12h pour les primaires).
- Les animateur-ice-s accompagnent les enfants sur les temps de repas qui sont aussi des temps d'animation et d'échange privilégiés.
- Les enfants sont associés à la préparation du goûter, à l'installation et au rangement des différents temps de restauration.

1.4. Assurer la relation familles/accueil de loisirs.

1.4.1. L'équipe d'animation échange avec les parents

- Les animateur-ice-s accueillent les familles dès le matin à l'entrée de la structure et adoptent une posture professionnelle adaptée (sourire, dynamisme, écoute, disponibilité).
- Le soir, les animateur-ice-s se libèrent de toutes obligations pendant le départ des enfants et peuvent ainsi passer du temps avec les familles (répondre aux questions, raconter la journée, transmettre les informations…).
- Les animateur-ice-s encouragent les parents à s'informer auprès du directeur-ice si besoin.
- Les animateur-ice-s et le directeur organisent avec les enfants des temps conviviaux d'échange réguliers avec les parents ;
- Les directeur-ice-s invitent les parents et les enfants à visiter les locaux pour une première inscription.
- Un journal de capsule sera proposé avant chaque vacances. Il résumera les activités effectuées tout au long de la période vacances à vacances.

2. Développer le Lien Social

2.1. Permettre l'ouverture d'esprit et aux autres territoires

2.1.1. L'équipe d'animation met en place des temps d'activité, de jeu, de rencontres.

- Les temps d'activité sont propices à l'ouverture aux autres territoires.
- Les temps de rassemblement journaliers sont ritualisés et préparés en amont par l'équipe d'animation.
- Les animateur-ice-s ritualisent des petits jeux collectifs tous les matins.
- Les animateur-ice-s privilégient les jeux de coopération plutôt que des jeux de compétition.

2.1.2. L'équipe d'animation permet des temps de partage entre petit-e-s et grand_e_s

- Les activités peuvent être décloisonnées entre les groupes primaires et maternelles, de façon à développer l'entraide et la solidarité entre petits et grands.
- Les animateur-ice-s accompagnent les moments de rencontre entre petits et grands.

2.1.3. Voir l'autre comme ressource, à travers ses compétences

- Les animateur-ice-s encouragent, proposent et privilégient des jeux de solidarité et de coopération.
- Les animateur-ice-s valorisent chaque enfant dans ses compétences et proposent des espaces adaptés pour qu'ils puissent échanger et apprendre d'autrui :

2.1.4. Sensibiliser au numérique

- Les animateur-ice-s proposent des temps d'échanges et des temps de jeux autour de l'outils numèrique ;
- les animateur-ice-s proposent des temps de sensibilisation auprès des parents.

2.2. Favoriser la vie en collectivité

2.2.1. L'équipe d'animation favorise les temps de rencontre avec les différents acteur-ice-s de la Maison de Quartier

- Un système de passerelles est mis en place pour que les enfants inscrits à Capsule puissent participer aux activités proposées à la Maison de Quartier.
- L'équipe d'animation accompagne les plus jeunes sur les temps d'activité « passerelles ».
- L'équipe d'animation permet aux enfants de repérer dans la Maison de Quartier et d'en faire un lieu de vie familier pour chacun en accompagnant les échanges avec les différentes personnes fréquentant ou travaillant la Maison de Quartier, et en organisant des activités spécifiques (jeux grandeur nature dans la Maison de Quartier, etc.).
- L'équipe d'animation a connaissance des activités de la Maison de Quartier et peut ainsi solliciter ses différents acteur-ice-s pour développer des activités innovantes et des partenariats.

2.2.2. L'équipe d'animation favorise les temps de rencontre avec les « locaux »

- Les animateur-ice-s proposent des temps de jeux ou de rencontre dans le quartier. (Grands jeux, ballades, sorties, dans le quartier ou au marché Ste Thérèse, etc., partenariat avec la maison de retraite).
- L'équipe d'animation associe les enfants lors des temps d'échange avec les acteur-ice-s du quartier (courses avec les enfants, etc.).
- L'équipe d'animation est informée des différents lieux ressources du quartier et les moyens sont mis à disposition pour qu'ils-elles puissent s'en saisir (bibliothèque, commerces…).
- L'équipe de direction met à disposition de l'équipe d'animation les informations relatives à la vie du quartier de la Maison de Quartier.

2.3 Permettre la participation de l'enfant

2.3.1. L'enfant acteur-ice de ses loisirs

- Les enfants sont acteur-ice-s et sont donc libres de choisir leurs activités et d'en proposer au travers d'outils pédagogiques adaptés. Une boîte à idées est installée de façon permanente, consultée et prise en compte par l'équipe d'animation dans la construction du programme d'animation.
- Le projet d'animation peut être modifié en fonction des opportunités (météo, engouement collectif…) par décision commune entre les enfants et l'équipe d'animation.
- Un « bricobar » ou « malle autonomie » est mise à disposition des enfants sur certains temps informels et sur certains temps d'activité : du matériel de création manuelle s'y trouve dont ils-elles peuvent disposer comme ils-elles le souhaitent.
- Des marchés de connaissances peuvent être oraganisés.
- Le projet d'animation peut être modifié en fonction des opportunités (météo, engouement collectif…) par décision commune entre les enfants et l'équipe d'animation.
- Des temps d'autonomie peuvent être aménagés pour les enfants les plus grand-e-s .
- des temps d'expression des enfants seront organisées régulièrement et si besoin des conseils des enfants aura lieu.

2.3.2. L'enfant a le droit de ne rien faire.

- Si un enfant le souhaite ou en a besoin, il peut choisir de ne « rien faire », c'est-à-dire de ne pas s'investir dans les activités collectives. Dans ce cas, l'équipe d'animation veille à accompagner ce temps et à ne pas le rendre répétitif.
- Un espace repos permanent est aménagé dans chaque salle afin de permettre à chacun-e de prendre un moment calme si besoin.

2.3.3. Les espaces-temps sont aménagés pour permettre un large éventail de possibilités :

- Les animateur-ice-s aménagent les salles d'activités de façon à permettre l'émergence de plusieurs types d'activités, des plus calmes (lecture, scoubidous) aux plus sportives.
- Les animateur-ice-s proposent, au même titre que les enfants, des activités et des projets qu'ils ont envie de mettre en place et d'accompagner, en s'appuyant sur leurs propres compétences.
- L'aménagement de l'espace est optimisé selon les moyens permettant un accès au matériel facilité.
- Les animateur-ice-s encouragent, proposent et privilégient des jeux de solidarité et de coopération.
- Les animateur-ice-s valorisent chaque enfant dans ses compétences et proposent des espaces adaptés pour qu'ils puissent échanger et apprendre d'autrui (marchés de connaissances, etc.).
- Lors de l'organisation de sorties, les animateur-ice-s accompagnent les enfants dans des procédures d'auto-financement.
- Les enfants peuvent eux-elles-mêmes mener des temps d'activités s'ils-elles le désirent.

3 S’inscrire dans des démarches de développement durable

3.1. Limiter les activités dites de consommation et encourager les activités « de récup »

3.1.1. Les activités manuelles sont réalisées majoritairement à partir de matériaux de récupération ou recyclables.

- L’équipe d’animation sollicite les adhérent-e-s et les familles pour récupérer les différents matériaux dont elle a besoin, en mettant en place un lieu de récolte permanent.
- L’équipe d’animation privilégie les activités « DIY » * (pâte à modeler, création, etc.).

* DIY = Do It Yourself, renvoie aux activités « faites-maison », faites soi-même.

3.1.2. L’équipe associe les enfants lors de la mise en place de sorties dites de consommation

- L’équipe d’animation associe les enfants à la budgétisation et à l’organisation de la sortie
- L’équipe d’animation accompagne les enfants à récolter l’argent nécessaire à financer la sortie (vente de gâteaux, services rendus, etc.)

3.2. Sensibiliser les enfants à la protection de la Nature.

3.1.1. L’équipe d’animation sensibilise les enfants à la protection de la Nature

- Le/la service civique en développement durable est pleinement associé-e au projet d’animation et propose des interventions ciblées avec ou sans les animateur-ice-s.
- L’équipe d’animation met en place au minimum un projet d’animation de développement durable par période et par groupe d’âge. (Poubelles tri, gâchimètre, arrosoirs…).
- Un jardin partagé est à disposition de Capsule, dont l’équipe d’animation peut se saisir dès que possible.

3,1,2 L’équipe d’animation sensibilise les enfants à la Nature

- L’équipe d’animation propose des animations en lien avec la protection de la Nature.
- Le tri sera mis en place dans le centre de loisirs en gardant dans l’esprit les impacts du tri ou non sur l’environnement.
- des sorties pédagogiques peuvent être organisées en lien avec le développement durable.

4. Descriptif de l'accueil de loisirs

4.1. Les statuts et coordonnées de l'organisateur

4.1.1. Statuts

Comité de Quartier Francisco Ferrer – Association Loi 1901
Organisateur de l'Accueil de Loisirs Capsule – Accueil Collectif de Mineurs

Agrément jeunesse et sport : 035ORG0155

4.1.2. Coordonnées

Accueil de Loisirs Capsule
Maison de Quartier Francisco Ferrer
40 Rue de Montaigne
35000 RENNES

Tel : 02 99 99 22 60
Mail : enfance@mqff.fr

4.2. Public, accueil et implantation

- Le mercredi :
De 3 à 11 ans (accueil de loisirs), à la 1/2 journée, 8h – 18h30.
Repas servis par Convivio

Effectifs maximum :
16 moins de 6 ans
36 plus de 6 ans

- Les vacances scolaires sauf noël et les 3 premières semaines d'Août
De 3 à 11 ans, à la journée, 8h – 18h30.
Repas servis par Convivio

Effectifs maximum :
16 moins de 6 ans
24 plus de 6 ans

4.3. La journée type

4.3.1. La journée type en maternelle

8h	Arrivée des enfants	Arrivée animateur-ice A *Installe les salles d'activité*
8h30		Arrivée animateur-ice B *Installe la salle de sieste (lits + couvertures)*
9h		Arrivée animateur-ice C
9h30	Rangement	
9h50	Appel et présentation de la journée Passage aux toilettes	
10h	Activités	
11h	Temps libre et calme Rangement	Un-e animateur-ice met la table avec les enfants
11h30	Passage aux toilettes	
11h45	**REPAS** Passage aux toilettes et temps calme	
12h45	**SIESTE/TEMPS CALME**	*Un-e animateur-ice surveille la sieste. Les animateur-ice-s peuvent profiter du temps calme pour prendre une pause (roulement).*
13h		
13h10	Début des activités de l'après-midi	
14h00	Goûter	
16h	Départ des enfants	
17h00		17h30 : départ animateur-ice A *Range la salle d'activité couture.*
18h		Départ animateur B
18h30		Départ animateur C *Range la salle d'activité, descends la feuille de présence au bureau.*

4.3.2. La journée type en primaire

8h	Arrivée des enfants	Arrivée animateur-ice A *Installe les salles d'activité*
8h30		Arrivée animateur-ice B
9h50	Rangement	
10h	Temps de rassemblement, de discussions, d'échanges. Passage aux toilettes	
10h20	Activités	
11h30	Temps libre	
11h50	Rangement	*Un-e animateur-ice met la table avec les enfants*
11h55	Passage aux toilettes	Pedibus à Paul Langevin et Carl Bahon
12h	**REPAS**	
13h	**TEMPS CALME**	*Un-e animateur-ice reste débarrasser/nettoyer les tables si besoin.*
13h30	Temps libre Temps de rassemblement	*Pauses des animateurs par roulement.*
14h	Début des activités de l'après-midi	
14h30	Goûter	*Un-e animateur-ice prépare <u>et range</u> le goûter avec quelques enfants.*
16h	Départ des enfants	
17h00		Départ animateur-ice A
18h		Départ animateur-ice B *Range la salle d'activité, descend la feuille de présence au bureau.*
18h30		

4.4. L'équipe d'animation

Direction : Simon RUBIN (BPJEPS LTP)

Animation : Théo BESSON diplôme BAFA
Hermeline PANNETIER diplome BAFA
Chloé RAOULT diplôme BAFA
Adrian QUILLET diplôme BAFA
Frederic MICOL en cours de formation BAFA

4.5. Tarification des mercredis et vacances

QF	Ticket			Forfait annuel mercredi (-10%)			Forfait semaine – 10 %	
	Matin	A.M	Journée	Matin	A.M	Journée	5 jours	4 jours
0 - 499	4,67	6,20	**8,7**	142,0	188,3	**281,7**	**39,1**	**31,3**
500 - 699	5,25	6,93	**9,7**	159,6	210,7	**315,7**	**43,8**	**35,1**
700 - 999	5,88	7,77	**10,9**	178,8	236,2	**353,8**	**49,1**	**39,3**
1000 - 1299	6,35	8,35	**11,8**	193,1	253,8	**381,0**	**52,9**	**42,3**
1300 - 1599	6,83	8,93	**12,6**	207,5	271,3	**408,2**	**56,7**	**45,4**
1600 - 1899	7,25	9,45	**13,4**	220,2	287,3	**432,7**	**60,1**	**48,1**
1900 - 2199	7,56	9,82	**13,9**	229,8	298,5	**450,4**	**62,6**	**50,0**
2200 - 2499	7,82	10,19	**14,4**	237,8	309,6	**466,8**	**64,8**	**51,9**
2500 - 2799	8,14	10,50	**14,9**	247,4	319,2	**483,1**	**67,1**	**53,7**
2800 et +	8,40	10,87	**15,4**	255,4	330,4	**499,4**	**69,4**	**55,5**

Cout repas	unité	A l'année
0-999	3,5	126
1000-1899	4	144
1900 et +	4,5	162

4.6. Pedibus

Un service de pedibus est proposé pour aller chercher les enfants aux écoles du quartier.