

PROJET PEDAGOGIQUE



Mercredis récréatifs et petites vacances



© Can Stock Photo - csp14699483

« L'enfance est le sol sur lequel nous marcherons toute notre vie »

Lya Luft

Mairie de Forest sur Marque
97 rue principale
59510 Forest sur Marque.



1) Un territoire en mutation

Le village de Forest sur Marque est situé entre Hem, Roubaix et Villeneuve d'Ascq. Le village comprend : cinq exploitations agricoles, deux écoles, une privée, une publique. Un centre de loisirs, une médiathèque, un complexe sportif (une salle de sport, un terrain de foot) EHPAD et quelques commerces de proximité (Boulangerie, pharmacie, traiteur...). Quelques entreprises (Pocheco...).

La population est composée de 1452 habitants. En matière d'âge, la population Forestoise est homogène. Une nouvelle dynamique se met en place depuis 2-3 ans :

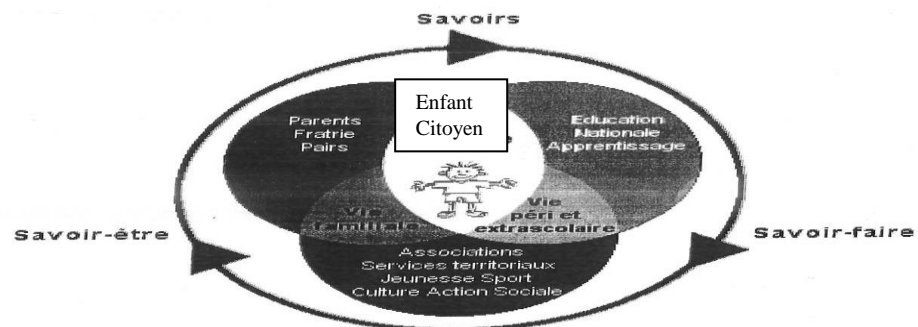
- Création d'un comité citoyen
- Création d'une association de Défense du Patrimoine et Image de Marque.
- Un collectif d'habitants à créé un jardin partagé
- Création d'un jardin coopératif.

La réforme des rythmes scolaires à également eu un impact sur le rythme de l'enfant, l'organisation générale des différentes activités.

Dans les deux, trois prochaines années la population va augmenter : lotissement en construction.

Pour répondre à toutes ces évolutions, la commune a décidé de « repenser » son projet éducatif car les enfants d'aujourd'hui sont les futurs citoyens de demain.

L'enfant sur un territoire :



Quels citoyens voulons-nous pour demain ?

L'accueil de loisirs : Un acteur éducatif du territoire

L'accueil de loisirs est un espace privilégié d'initiatives sur un territoire. Il a désormais dépassé le cadre d'une traditionnelle réponse à une demande de garde, et est devenu un lien d'éducation, d'échanges, et de vie pour les enfants, pendant leur temps libre.

Parce qu'il n'est pas soumis aux mêmes impératifs que l'institution scolaire, l'accueil de loisirs se distingue par :

- Sa capacité à prendre en charge une partie du temps périscolaire et extrascolaire, en créant une continuité des temps et des acteurs éducatifs ; tout en facilitant la conciliation entre vie familiale et vie professionnelle pour les parents.
- La souplesse de son fonctionnement, qui permet aux enfants de découvrir leur environnement, de construire leur autonomie progressivement, de s'adapter à leurs rythmes et leurs envies.
- Les pratiques éducatives qu'il développe. Il participe ainsi, concrètement à la construction et à la réalisation de parcours éducatif évolutifs adaptés à l'âge et aux besoins des enfants et en ce sens, il permet de transmettre des valeurs.
- La place qu'il occupe au sein des politiques éducatives locales, en contribuant à la réflexion et à la mise en œuvre d'actions sur l'aménagement des temps éducatifs sociaux.

Les accueils de loisirs ne sont pas des univers clos coupés de leur environnement, ils restent en interaction permanente avec lui, contribuent à l'emploi local, à la vie sociale et culturelle locale. Ils sont des lieux pertinents d'apprentissage sociaux et lieux de découverte.

Ils sont des espaces fédérateurs d'énergie, d'envies, de projets, qui répondent aux besoins des populations d'un territoire. Le centre de loisirs éducatif est un espace citoyen, constructeur du vivre et de l'agir ensemble. Ils sont également consommateurs d'espaces, de matériaux, d'énergie, producteurs de déchets...

L'éducation à l'environnement vers un développement durable trouve naturellement sa place dans la logique des missions des accueils de loisirs.

En effet, l'éducation à l'environnement et au développement durable doit avant tout être vue comme une démarche de réflexion globale et plurielle, qui permet de repenser, au quotidien, les fonctionnements internes et les actions éducatives de l'établissement.

Parce qu'ils sont des lieux pour vivre et agir ensemble, ouverts à tous les enfants, des lieux d'échanges entre acteurs multiples (jeunes, parents, enseignants, partenaires, parents, élus...) les accueils de loisirs peuvent :

- participer au développement des connaissances relatives à l'environnement (dans plusieurs dimensions : nature, ressources, milieu de vie, système) ;
- permettre à chacun de s'associer à la gestion du cadre de vie et du programme, d'exercer des choix, de prendre des responsabilités, de participer à la mise en vie et au contrôle des règles de vie collective ;

- accompagner les jeunes publics dans la construction d'un esprit critique qui les aide à identifier ce que leurs comportements mettent en jeu (coopération, solidarité, participation, responsabilité environnementale, envie d'agir).

L'environnement n'y est donc pas utilisé comme un thème éducatif parmi d'autres, mais comme une dimension fondamentale du projet éducatif de la structure, qui permet de relier le développement des personnes et des groupes dans leurs relations à l'environnement.

Les accueils de loisirs sont des structures d'accueil généralistes, qui doivent conserver leurs spécificités. Pour autant, en développant une démarche globale et progressive, qui prend en compte les enjeux actuels du développement durable, ils peuvent repenser de manière cohérente et imbriquée à la fois l'organisation interne de leurs fonctionnements (politique d'achat, gestion des déchets, transports, économies d'énergie...) et leurs activités éducatives (découverte de l'environnement proche, sensibilisation au tri sélectif, à l'éco mobilité, à la biodiversité locale, à la solidarité, au climat...).

Les activités y sont proposées comme des supports qui allient la réflexion et action, et mettent en évidence les interactions entre les thématiques sur lesquelles elles prennent appui.

Cette démarche contribue alors à donner aux enfants une lecture globale du monde.

Pourquoi est-ce aussi important ?

Dans les années 70, un grand nombre d'experts et de scientifiques tirent la sonnette d'alarme quant à l'**impact de l'activité des hommes sur la planète**. Depuis la révolution industrielle, notre société a connu un développement sans précédent mais sans toujours mesurer les conséquences de l'évolution de son mode de vie. A cela s'est ajoutée l'**accélération des échanges** avec le reste du monde (la mondialisation), l'**accroissement des inégalités** entre pays riches et pays pauvres et les **prévisions de croissance démographiques** qui visent 9 milliards d'habitants sur la planète d'ici 2050.

Comment assurer demain un accès à l'alimentation et à l'eau potable, à la santé et à l'éducation pour tous ? Comment assurer la protection de la biodiversité et lutter contre le changement climatique ?

Il est urgent de trouver **un nouveau modèle** pour que les générations de demain puissent continuer à vivre mieux sur une seule planète en bonne santé.

Le Développement Durable est une des solutions pour répondre à toutes ces problématiques.

Les 3 piliers du développement durable

- **Efficacité économique**, il s'agit d'assurer une gestion saine et durable, sans préjudice pour l'environnement et pour l'homme.
- **Equité sociale**, il s'agit de satisfaire les besoins essentiels de l'humanité en logement, alimentation, santé et éducation, en réduisant les inégalités entre les individus, dans le respect de leurs cultures.
- **Qualité environnementale**, il s'agit de préserver les ressources naturelles à long terme, en maintenant les grands équilibres écologiques et en limitant des impacts environnementaux.

On représente ces 3 piliers, par ce schéma : trois cercles entremêlés avec en leur centre, le «durable».



Les différentes équipes éducatives devront participer à la démarche d'un centre « ecocoherent » et s'impliquer dans la mise en place d'actions ponctuelles à une démarche globale. Cela passe par l'intégration de l'éducation à l'environnement et au développement durable dans la pédagogie de l'ACM. Cela doit être intégré au projet du centre pour qu'elle soit pérenne et survive aux différents départs et arrivées des salariés.

Descriptif du centre de vacances et de loisirs

Le centre de vacances et de loisirs est géré par la municipalité de la ville :

Mairie de Forest sur Marque
80 rue principale
59510 Forest sur Marque
Tel : 03.20.41.01.22

Le centre de vacances fonctionne les mercredis pendant les périodes scolaires et les petites vacances (sauf les vacances de Noël). Il accueille les enfants âgés de 3 ans à 12 ans de 9h00 à 17h00. Une garderie optionnelle est proposée aux familles. Elle permet d'accueillir les enfants inscrits, le matin de 8h30 à 9h00 et de les garder le soir jusqu'à 18h00. Cet accueil de loisirs au centre municipal de loisirs de la commune (situé en face de la mairie), l'équipe d'animation l'aménage de façon en prendre en compte l'aspect « rythme physique » des enfants :

Salle de jeux calmes,
Salle pour la sieste des enfants qui le désirent ou en ont besoin.

La municipalité met également à disposition la salle des sports de la commune.

Pendant les petites vacances et les mercredis, un service restauration est proposé aux familles.

L'équipe d'animation est composée d'un directeur et de 4 animateurs (5 animateurs en cas d'effectif plus conséquent).

2) Les intentions éducatives du directeur et de son équipe

Ce projet est le point de départ de l'accueil de loisirs. Il est primordial et permet de travailler ensemble, dans la même direction. Il définit l'organisation du centre et permet à l'équipe de s'y référer sans cesse et de le faire évoluer tout au long de l'année. Nous avons décidé de rédiger ce projet en équipe. Il permet à l'équipe de s'y référer sans cesse et de le faire évoluer tout au long du centre. **Celui-ci doit permettre aux enfants de passer des mercredis récréatifs ou des vacances agréables et en toute sécurité.**

Nous souhaitons permettre à chaque enfant de vivre pleinement des journées épanouissantes, en répondant à ses différents besoins :

Besoin d'être reconnu.

Besoin de sécurité affective et physique.

Besoin d'autonomie.

Besoin de repos, respect des rythmes individuels.

Besoin de s'épanouir à travers les activités proposées.

Nos objectifs pédagogiques sont :

- Développer l'iminaire par le thème choisi.
- Sensibiliser les enfants au développement durable
- Autonomie et développement individuel

Développer l'iminaire par le thème choisi

Mise en œuvre :

Le centre est placé sous un thème différent pour chaque période.

Ce thème permettra aux enfants de vivre des aventures, en les mettant dans la peau de divers personnages. Ils visiteront ainsi, par le biais de grands jeux, des mondes imaginaires, des environnements multiples. Ce thème sera le support de tous les grands jeux, d'un maximum d'activités, de sorties, etc. Ce thème est subdivisé en thème de la semaine :

Les animateurs se documenteront sur chaque thème et mettront à profit leurs recherches en se créant un personnage, des costumes, des décors, des sensibilisations, des trames pour chaque jeu, qui permettront aux enfants de s'immerger dans ce thème. L'équipe mettra également en place des accueils animés. **Les enfants doivent être surpris, étonnés, impliqués dans l'ambiance particulière du thème.**

Sensibiliser les enfants au développement durable

Une réflexion a été lancée avec l'équipe de juillet sur le nouveau projet de développement durable. Cette réflexion s'est faite en plusieurs étapes :

- Données sur le territoire (la commune, les habitants...)
- Jeu pour découvrir ce qu'est le développement durable ?
- quelles actions mettre en place sur l'accueil de loisirs.

<u>Environnement</u>	<u>Economie</u>	<u>Société</u>
Découverte de la faune et de la flore qui nous entoure	Utilisation des objets à recycler pour les TM	Faire participer les producteurs locaux.
Construire un salon de jardin	Recyclage décor	Restauration du patrimoine
Animation dans le jardin (goûter...)	Etre attentif à la consommation d'énergie	Partage des fruits et des légumes
Cuisiner les fruits et légumes du jardin	Proposer des activités faites maison	Echanges de compétences.
Planter et cultiver des fruits et légumes.	Adapter les portions à la cantine	Responsabiliser les enfants
Tri des déchets		
Compost		

Partenaires dans le cadre du développement durable : AJONC, maison de la pêche et de la nature, musées...

Autonomie et développement individuel

« Ce que tu veux, tu choiz' »

Les enfants seront à l'initiative de projets, notamment des projets d'animation. En effet pour chaque période il sera proposé à un groupe de trois enfants de proposer des jeux qu'ils souhaitent vivre. Il incombera à l'équipe de mixer au mieux ses jeux afin de proposer un grand jeu innovant et original.

Nous souhaitons valoriser l'enfant, lui permettre de s'épanouir pleinement au centre. Il fera le point en fin de journée sur sa journée et s'auto évaluera, grâce à un thermomètre, pour illustrer sa journée et comment il a perçu sa journée avec les différents acteurs du centre.

L'accueil animé : Les enfants ont le choix entre faire une activité proposée par les animateurs ou être en autonomie sur un pôle (lecture, jeux de voiture, dinette, perlama, jeux de construction).

Les activités à la carte (l'après-midi) permettent à l'enfant d'avoir le choix dans ce qu'il a envie de faire.

3) Le rôle de l'équipe

Le directeur

C'est le principal responsable du centre de vacances.

Il est garant du bon fonctionnement du centre à tous les niveaux, en conformité avec les textes réglementaires, les orientations éducatives de l'association et le projet pédagogique du centre.

Il anime l'équipe et contribue à la formation des animateurs. Le directeur n'est pas dans son « bureau » toute la journée, il est aussi sur le terrain et participe aux animations quand il le peut. Il est un **référent pour l'équipe d'animation**.

Il effectue les tâches administratives, dont la tenue des documents et registres obligatoires. Il gère le budget du centre.

Il assure les relations avec les partenaires, les prestataires, l'administration (Jeunesse et Sport, secrétariat de l'association) et les familles.

Il remplit les fonctions de l'économat : Courses et la gestion du matériel, veille au respect des locaux. Il met en place les réunions bilans et les entretiens avec les animateurs diplômés et stagiaires.

Les animateurs

Les 6 fonctions de l'animateur :

- assurer la sécurité physique et morale des mineurs et en particulier les sensibiliser, dans le cadre de la mise en œuvre d'un projet pédagogique, aux risques liés, selon les circonstances aux conduites addictives ou aux comportements, notamment ceux liés à la sexualité ;
- participer à l'accueil, à la communication et au développement des relations entre les différents acteurs ;
- participer, au sein d'une équipe, à la mise en œuvre d'un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif dans le respect du cadre réglementaire des accueils collectifs de mineurs ;
- encadrer et animer la vie quotidienne et les activités ;
- accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets

Comment réussir à faire un centre de qualité ?

Le directeur est à l'entière disposition des animateurs pour que chacun poursuive sa formation personnelle. Voici les objectifs que chaque animateur doit se fixer et sur lesquels, il sera évalué :

I - Les activités

Mettre en place de nombreux temps d'animation, avec des trames adaptées et des tenues de personnage.

Favoriser des activités créatives afin que l'enfant puisse découvrir le plaisir de créer et de s'exprimer.

Adapter son activité en fonction de la demande des enfants ou des contraintes (durée, météo).

II - La vie quotidienne

La vie quotidienne a autant d'importance que l'animation.

Montrer l'exemple. On ne doit ni entendre ni voir : « faites ce que je dis, pas ce que je fais ! » tout au long de la journée. Donner des repères dans le temps et dans l'espace pour offrir à l'enfant un cadre sécurisant (repères horaires, dans l'espace, animateur référent).

Faire attention aux vêtements des enfants (K-way, casquette, pull, slip de bain...).

Repérer et prendre en compte l'état physique et psychologique de l'enfant (fatigue, angoisse, énervement...).

III - Les règles de vie commune et le fonctionnement de l'équipe d'animation

Avoir conscience, à tout moment de la journée, des conséquences induites par nos attitudes, nos paroles et notre non-présence (portable éteint par exemple).

Ne jamais fumer devant les enfants, ni dans les locaux et ne fumer qu'au moment de la pause.

En cas de heurts (enfants-enfants, enfant-animateur, animateur-animateur, animateur-adjoint), régler les problèmes tout de suite en équipe. Ne pas laisser s'envenimer les choses. Franchise et respect de l'autre dans sa personnalité et son vécu.

Pour rester bon animateur, il faut savoir gérer son rythme de vie.

Veiller à avoir un « esprit d'équipe » (partage des tâches dans tous les moments de la journée...).

Savoir prendre du recul sur les conseils et remarques.

IV - L'organisation de l'espace

Veiller scrupuleusement à la sécurité de tous les enfants à tous les moments.

Respecter les locaux et le matériel.

Penser aux autres membres de l'équipe et au personnel technique dans la gestion des locaux.

V - Le cadre et la loi

L'animateur agit dans le cadre de la loi, de la législation des centres de vacances.

Stage non satisfaisant ou renvoi de l'animateur : hors la loi, dangereux dans ses comportements ou ses paroles, pas d'investissement ou investissement trop irrégulier.

VI - Les parents

Ouvrir le centre aux parents.

Etre à l'écoute des parents.

Communication avec les parents.

Chaque animateur stagiaire rencontrera le directeur pour faire le point sur sa formation. Bien entendu, si le besoin s'en fait sentir, notamment en cas de non-implication, de comportement inadéquate à la vie du centre ou au bon fonctionnement de l'équipe, le stagiaire peut-être amener à rencontrer le directeur pour que revoir les objectifs du centre.

Mode d'information :

- Pour les parents :

- Le journal municipal d'informations, annonce, en début de période, les modalités d'inscriptions, le thème choisi, le type d'activité proposé.
- Une plaquette spécifique pour chaque période est distribuée.

Il est important de mettre l'accent sur la communication quotidienne avec les parents, ne pas hésiter à évoquer, même succinctement la journée de l'enfant et à les alerter en cas de problème (comportement, ennui de santé...).

- Pour l'équipe d'animation :

- Bilan et préparation de la période suivante pour les mercredis, le dernier mercredi de chaque période.
- Préparation des petites vacances, le samedi 15 jours avant le début de la période de vacances.

Les aménagements municipaux sont mis à disposition, notamment : la salle de sport et le centre municipal de loisirs (trois tiers pour les mercredis récréatifs + deux salles du haut en plus pour les petites vacances).

En étroite collaboration avec son équipe d'animation, dans le cadre du projet de la ville, le directeur construit son projet pédagogique. Il est élaboré en fonction du budget et des moyens octroyés, dans un double souci de sécurité et de qualité en ce qui concerne les activités proposées.

4) Les responsabilités de l'animateur

Les organisateurs, les directeurs et animateurs sont responsables à plusieurs titres lorsqu'ils encadrent des mineurs. Ils peuvent en rendre compte devant les tribunaux, civils ou pénaux. Il est important que chacun ait bien conscience des responsabilités qu'il engage dans l'encadrement d'un centre de vacances :

L'animateur est responsable civilement et pénalement des enfants qu'il a sous sa garde.

La responsabilité civile :

Article 1382 du code civil : « *Tout fait quelconque de l'homme, qui cause à autrui un dommage, oblige celui par la faute duquel il est arrivé, à le réparer.* »

Article 1383 du code civil : « *Chacun est responsable du dommage qu'il a causé non seulement par son fait, mais encore par sa négligence ou par son imprudence.* »

Article 1384 du code civil : « *On est responsable non seulement du dommage que l'on cause par son propre fait, mais encore de celui qui est causé par le fait des personnes dont on doit répondre, ou des choses que l'on a sous sa garde.* »

Pour que la responsabilité civile de l'animateur soit engagée, il faut :

- qu'il ait commis **une faute** et qu'elle soit prouvée,
- que la victime subisse **un dommage** matériel, corporel ou moral,
- qu'il y ait **un lien de causalité** entre la faute et le dommage,
- que le dommage soit subi ou causé par **un enfant dont il a la garde**.

La responsabilité civile **est couverte par une assurance**, souscrite par l'organisateur.

La responsabilité pénale :

Dès lors qu'il y a **infraction aux règles édictées par la société**(le code pénal) et qu'une **plainte** est déposée, la responsabilité pénale de son auteur est engagée.

Il y a trois types d'infractions :

- la contravention (tribunal de police),
- le délit (tribunal correctionnel),
- le crime (cour d'assises).

Ces infractions sont réprimées par des sanctions allant de l'amende à des peines de prison.

Exemples d'infractions concernant un animateur : défaut de surveillance, manque de soins, mauvais traitement, coups et blessures, atteintes aux bonnes mœurs , incitation de mineur à la débauche.

La majorité pénale est fixée à 18 ans. Puisqu'il est impossible de confier des enfants à des irresponsables, **un animateur de 17 ans** ayant obtenu une première session satisfaisante de formation B.A.F.A. **se verra accorder, durant le centre de vacances, une majorité de fonction.**

La responsabilité pénale **ne peut être couverte par une assurance** et la sanction est personnelle.

Tout ceci conduit au respect de la loi, mais aussi à une grosse dose de bon sens, qui ne peut être inscrite dans les livres. Il n'est par exemple nulle part écrit qu'il faut éviter de donner des cutters aux enfants, ni qu'il ne faut pas les exposer trop longtemps en plein soleil... **C'est à vous, animateurs, de mettre tous les moyens de votre côté pour éviter tout problème.**

5) Les activités

La préparation d'une animation nécessite de l'organisation... et de bonnes idées. La technique du **P.S.I.A.L.A.C.R.E** devrait te permettre de mettre en place une animation **INOUBLIABLE !**

AVANT :

Préparation : **Choix du jeu, d'une trame et répartition des tâches. Il est important dans cette phase de déterminer : le contexte, les rôles des meneurs et des participants (qui sommes nous ? Qui sont les enfants ? Pourquoi sont-ils là ? A quelle époque se passe notre histoire ? ...)** mais aussi des règles très précises. **On prépare également les costumes et la trame.**

Sensibilisation : On donne envie aux participants, en leur suggérant, selon le jeu et la trame, des indices. Elle peut prendre la forme d'une saynète, d'affiche ou de toute chose qui suscite la curiosité.

Information : Par l'utilisation d'une affiche, d'un enregistrement ou d'un cadeau individuel on donne RDV aux participants ; c'est à dire : le lieu, l'heure et éventuellement ce qui les

attends et si nécessaire comment ils doivent être (costumés,...). Attention, il ne faut pas oublier qu'un enfant de cet âge ne sachant pas encore lire, il est important de prévoir des affiches adaptées aux capacités de l'enfant !

Aménagement : Il a lieu avant le début de l'animation et nécessite une grande coordination. Il doit être pensé au préalable et non improvisé. Penser à la musique, aux lumières. Fais preuve d'imagination et **n'oublie pas d'assurer la sécurité des participants** (électricité, tables superposées,...)

PENDANT :

Lancement : C'est le début d'une animation. Un lancement raté est souvent une animation ratée... Pense à expliquer aux participants qui ils sont et pourquoi ils sont là. Énonce des règles claires.

L'animateur qui s'occupe du lancement doit se montrer dynamique et doit donner envie à tous de participer.

Animation : C'est la phase de déroulement du jeu. Chacun doit tenir son rôle, les animateurs doivent veiller au bon déroulement du jeu (triche, sécurité,...)

Conclusion : C'est la fin de l'animation. Les animateurs doivent toujours garder leur rôle, faire en sorte que la trame se finisse.

APRES :

Rangement : Faire en sorte que tout le monde participe si possible en incluant cette phase dans la trame (ex : le père Fouras est trop fatigué, il faut l'aider).

Évaluation : Elle se fait généralement en réunion d'équipe. On soulève les points positifs et les points à améliorer.

6) La journée type.

8h30-9h00 : Garderie matin

9h-9h45 : Accueil animé : Choix pour l'enfant entre activité proposée par l'animateur ou autonome.

9h45-11h00 : Grand jeu pour les 6-12 ans, Grand jeu adapté au 3-6 ans (deux activités de 30 min).

11h10-12h00 : Temps libre

12h00-13h00 : Repas

13h00-14h00 : Temps calme (conte, jeux de Sté...)

14h00-14h30 : Accueil animé

14h30-16h30 : Activités à la carte.

16h30-17h00 : Goûter

17h00-18h00 : Garderie soir.

7) Journée type de l'animateur :

8h-8h30 : Arrivée des animateurs.

Préparation du matériel
Finalisation des affiches – supports divers
Préparation de salles
Pensez à protéger les tables si peinture et prévoir tablier pour les enfants



8h30-8h55 : Garderie matin 3-12 ans.

Un animateur
Arnaud s'occupe d'accueillir les enfants et les parents

9h-9h45 : Accueil animé 3-12 ans.

Deux animateurs proposent une activité (activité manuelle, activité sportive, d'expression).
Les autres « tournent » entre les différents ateliers autonomes.

9h45-11h :

2 par tranche d'âge.

11h10-12h : Temps libre (si la météo le permet).

2 animateurs dans la cour de l'école. L'animateur « référent » finalise le grand jeu.

12h15-13h : Repas.

Un animateur par table. Pas toujours les mêmes avec les maters et inversement.

13h-14h : Temps calme (conte, jeux de Sté...).

Un animateur de temps calme petit « sieste ».
Un animateur temps calme grand.
2 fois 30 minutes.

14h-14h45 : accueil animé.

A voir la formule.

14h30-16h30 : grande animation à thème.

Tous
Roulement : 1 grand jeu pour tous
1 grand jeu séparé
1 grand jeu mené par les grands.

16h30-17h : goûter...

Arnaud prépare le goûter.
Un animateur reste avec deux enfants pour ranger le goûter et la salle.

17h : Sortie des enfants.

Un animateur anime les 3-6 ans, un autre les 6-12 ans.
Un autre aide à la sortie des enfants.

17h10-18h : Garderie soir.

Un animateur de garderie
Les trois autres rangent la salle, le grand jeu.
Réunion :

- Bilan de la journée (activité, publics, organisation de la journée)
- Journée du mercredi suivant