

LE POLYEDRE

Espace culture et loisirs de Seynod

Association régie par les lois 1901

PROJET PEDAGOGIQUE

« ACCUEIL DE LOISIRS DES ENFANTS A MALAZZ »



Le projet pédagogique de l'Accueil de loisirs découle du projet éducatif établi par le Polyèdre. Il sert à concrétiser les valeurs de cette association et à mettre en place un fonctionnement de l'Accueil de Loisirs qui répond aux objectifs que cette dernière s'est fixée.

L'équipe d'animation est actrice direct de l'entretien des valeurs de l'association.

Ce projet n'est pas figé il est évolutif selon vos propositions.

Juillet 2017

Directrice : Marianne BLANC

SOMMAIRE

I. Présentation de la structure

II. Les intentions éducatives

- A. L'éveil de l'enfant et du jeune
- B. L'enfant libre et autonome
- C. L'échange et l'égalité

III. Vie quotidienne

- A. L'accueil
- B. Le matériel
- C. Les locaux
- D. L'hygiène
- E. Fiche de sortie
- F. Les règles de vie
- G. La restauration
- H. La pharmacie
- I. Le transport

IV. Une journée type

V. L'équipe

- 1) Le directeur
- 2) Les animateurs
- 3) L'organisation du travail de l'équipe
- 4) La formation des animateurs ou stagiaires

VI. Evaluation du projet pédagogique

VII. Boite à outils animateurs

L'Association
(loi 1901 et à but non lucratif)

Association LE POLYEDRE
« Espace culture et loisirs de Seynod »
Agréée Centre Social par la CAF de Haute Savoie

4 impasses st jean
BP 51 – 74602 Seynod Cedex
04.50.69.14.57

Créée en 1974 à l'initiative de bénévoles, la MJC de Seynod intègre les locaux actuels mis à disposition par la commune. Fin 2000, l'association à but non lucratif (loi 1901) quitte la Fédération des MJC pour devenir « Le Polyèdre, Espace Culture et Loisirs de Seynod ». En 2013, elle comptait 2565 adhérents, dont 66,8 % étaient Seynodiens.

L'ensemble des tranches d'âges sont représentées ainsi que toutes les catégories socioprofessionnelles, dont un fort pourcentage de classes moyennes.

A l'issue de l'Assemblée Générale qui se réunit une fois par an, les membres du Conseil d'Administration et le Président sont élus.

L'Association loi 1901 est donc gérée par un Conseil d'Administration, présidé aujourd'hui par Gilles CROIBIER LAFORGE.

L'équipe du Polyèdre est composée de **11** salariés permanents, **20 vacataires annuels** et 20 salariés intervenants, sous la responsabilité du Directeur de l'Association

Son agrément Centre Social obtenu depuis 4 ans lui a permis de plus recentrer ses actions sociales et culturelles en direction des habitants de la commune, mais l'association offre aussi tout au long de l'année des encadrements de séjours courts, des activités artistiques, sportives et autres, une aide aux devoirs, des sorties culturelles et familiales, des expositions, des bourses, l'accueil d'environ 24 associations, des prêts de salles

Les accueils de loisirs 4-9 ans et 10-15 ans sont ouverts à chaque période de vacances et les mercredis durant la période scolaire.

L'accueil de loisirs 4-9ans :

- ✓ Accueil du public : de 8h à 18h
- ✓ Public : 65 enfants, de 3 à 9 ans, dont 48 maternelles au maximum :
- ✓ En journée complète et toute la semaine,
- ✓ 2 Tranches d'âges distinctes: les 3-5 ans, les 6-9 ans (**cette répartition est évolutive selon les effectifs**).
- ✓ Encadrement: Le Polyèdre applique la réglementation en vigueur, dispensée par le ministère de la jeunesse et de la cohésion sociale, soit un animateur pour 8 enfants de moins de 6 ans et un animateur pour 12 enfants de plus de 6 ans.
- ✓ Thèmes du Centre : un thème hebdomadaire

Les enfants ayant un problème de santé ou porteur d' handicap, seront acceptés dans la structure en tenant compte des moyens humains, compétences et matériel (accessibilité aux salles, transport, éducateur, protocole...). Cependant des moyens seront mis en place pour aider ceux-ci dans la limite du possible (partenariat et conventions avec professionnels peuvent être envisagés).

Les imaginaires doivent durer, l'enfant doit être baigné dans cette ambiance.

Intentions éducatives

Les grands axes du projet éducatif de l'association :

Aider l'enfant à se sociabiliser, à s'intégrer dans un groupe, tout en développant son autonomie et sa créativité :

- **L'enfant libre** : respecter son rythme, s'adapter à lui et l'écouter.
- **L'enfant autonome** : développer son sens de l'organisation, d'analyse, de synthèse et de gestion du temps et de l'espace.
- **L'éveil de l'enfant** : par la découverte au sens le plus large possible, par des animations variées et des propositions de création.
- **Echanger** : développer sa sociabilité et ouvrir ses horizons.
- **Egalité** : un climat agréable à vivre où règne la solidarité.

A. Objectif éducatif (finalité) : L'éveil de l'enfant et du jeune

Objectifs pédagogiques : favoriser l'épanouissement individuel de chaque enfant et jeune grâce à des activités créatives, sportives, sorties, découverte de son environnement et son imagination.

1. Aiguiser la curiosité et l'imaginaire

- Etablir un thème : **les dessins animés**. un univers dans lequel les enfants peuvent se développer.
 - Le thème permet de plonger l'accueil de loisirs enfants et jeunes dans une ambiance qui change du quotidien. Il constitue un moyen efficace pour éveiller l'imaginaire de l'enfant.
Comment faire vivre un thème annuel ?
 - En favorisant les activités en relation avec le thème
 - En construisant des sorties extérieures en lien avec le thème
 - En édifiant un projet de construction sur toute l'année
 - Les dessins animés seront découpés en plusieurs thèmes différents suivant les semaines :
 - Du 10 au 13 juillet : **Merlin l'enchanteur**
 - Du 17 au 21 juillet : **Pocahontas**
 - Du 24 au 28 juillet : **La belle et la bête**
 - Du 31 juillet au 04 août : **Spirit**
- Permettre aux enfants et aux jeunes de découvrir et de pratiquer des activités qui répondent à leurs besoins afin qu'ils vivent pleinement leurs temps de loisirs. L'équipe pédagogique doit éveiller la curiosité de l'enfant en lui proposant :
 - Des activités de découverte : de soi, des autres, de l'environnement.
 - Des activités artistiques : poterie, peinture, bricolage...
 - Des activités d'expression : théâtre, chant...
 - Des activités physiques et sportives.
 - La lecture.

2. Développer l'ouverture sur l'association et le monde extérieur

- Développer la connaissance des locaux
 - L'équipe pédagogique doit aider l'enfant et le jeune à s'approprier les locaux de l'association ; ils savent se diriger d'un lieu à l'autre. Les animateurs organisent un bon repérage des différents espaces, en prenant le temps de visiter ensemble, et en délimitant les lieux accessibles ou non.
 - WC et lavabos sont adaptés à l'âge des enfants et jeunes. Le mobilier est à leur hauteur et approprié aux activités.
 - Les enfants ont accès à du matériel en autonomie (table de dessin, bibliothèque, jeux de société et de construction...) lors des temps libres de l'accueil, matin et soir ainsi qu'au temps calme en début d'après-midi.
- Proposer des sorties variées
 - En proposant régulièrement des sorties suivant le thème, la saison et adaptées à chaque tranche d'âge.
 - Une sortie minimum en journée par semaine pour l'accueil des enfants. Plusieurs sorties à la demi-journée ou journée peuvent être possible pour les jeunes.

3. Favoriser la participation des enfants et des jeunes

- Les enfants et les jeunes seront encouragés à exprimer leurs envies, leurs besoins, leurs projets, au cours des mercredis ou vacances scolaires. L'animateur accompagne l'enfant et le jeune dans son choix. Il est un soutien, il établit les règles en concertation, discute des choix.
 - Discussion en groupe avec animateurs
 - Boîte à idées
- Les enfants et jeunes sont impliqués dans le choix de l'aménagement et le décor de leur salle.
- Les enfants et jeunes peuvent énumérés des idées sur ce qu'ils souhaiteraient manger au goûter
- Les enfants et jeunes ont le choix d'être avec leurs copains à table ou lors des jeux, dans la mesure où cela ne nuit pas à la vie du groupe.

B. Objectif éducatif (finalité) : L'enfant libre. Autonome.

Objectifs pédagogiques : Aider à construire sa propre personnalité et développer son autonomie.

4. Respecter le rythme de l'enfant sur son temps de loisir

- En étant à l'écoute des besoins du groupe et de l'enfant dans son individualité :
 - Pour répondre aux besoins de l'enfant, l'équipe d'animation doit proposer différents temps :
 - Activités intérieures/ extérieures
 - Activités calmes ou toniques
 - Solitaire ou en groupe
 - Temps court ou long

Le programme d'activités est conçu par l'équipe d'animation mais ne demeure qu'une proposition sauf pour les sorties qui sont définitives. Les animateurs doivent rester à l'écoute des enfants et de leurs envies. Ils doivent accompagner l'enfant dans les projets qu'ils souhaitent vivre. L'enfant peut ainsi bénéficier des moyens et d'une aide technique appropriée.

- En mettant en place un temps calme adapté :
 - Ce temps est nécessaire après le repas. Il permet aux enfants de tous les âges de se reposer et de profiter d'un temps libre, accompagné par les animateurs. C'est un temps propice aux jeux calmes ou lectures en petits groupes ou solitaires.
 - La durée et les activités proposées en temps calme sont adaptées à l'âge des enfants. La sieste est proposée aux plus jeunes (3-5ans), sur demande parentale ou en repérant les plus fatigués mais sans les forcer à dormir. Les plus grands peuvent également s'allonger s'ils le souhaitent.

5. Développer l'autonomie, la participation et le choix

Dans les activités qu'ils pratiquent, les enfants et les jeunes doivent être en position d'acteurs afin de les aider à se constituer comme sujets autonomes et responsables, à se construire en tant qu'individus libres et acteurs de leur propre vie. L'équipe pédagogique doit s'attacher à leur apprendre à faire des choix, à se décider, à persévérer. L'autonomie ne se décrète pas, elle se construit petit à petit, à son rythme.

- Confier aux enfants des responsabilités à leur portée
 - par rapport au matériel :
 - chacun prend soin du matériel et des locaux à disposition ainsi que de ses affaires personnelles
 - le midi, on participe en servant les autres ou en se servant tout seul et l'on débarrasse ; selon l'âge.
 - par rapport à la santé :
 - chacun doit apprendre à avoir une bonne hygiène sanitaire : aller aux toilettes proprement et en autonomie tout en le signalant à un animateur, se laver les mains après passage aux toilettes et avant chaque repas ou goûter.
 - Chacun doit avoir une bonne hygiène alimentaire. Les menus sont équilibrés. Chaque enfant ou jeune doit goûter à tous les aliments. Les enfants ont accès en autonomie à leur bouteille d'eau.

- par rapport au groupe :
 - l'enfant et le jeune peut choisir d'être seul ou en groupe sur certaines activités.
 - Lors des animations, l'équipe veille à responsabiliser les enfants en leur proposant d'expliquer une règle, de mener un jeu, d'être responsable d'une équipe, d'aider à préparer du matériel, etc...
- par rapport aux activités :
 - les enfants et les jeunes doivent être acteurs et non consommateurs.
- Laisser l'enfant et le jeune s'impliquer et lui donner l'occasion de choisir
 - L'équipe implique l'enfant et le jeune. Ils peuvent proposer des idées sur le programme de la semaine. L'équipe s'organise pour mettre en place avec eux leurs idées, dans la mesure du possible.
 - Les enfants et jeunes sont impliqués dans le choix du décor et de l'aménagement de la salle.
 - Les enfants et jeunes peuvent suggérer des idées de goûter
 - Ils ont également le choix d'être à table avec leurs copains ou lors des jeux, dans la mesure que cela ne nuise pas à la vie du groupe.

C. Objectif éducatif (finalité) : l'échange et l'égalité

6. Favoriser l'ouverture aux autres et à la différence

- Multiplication des lieux de rencontre de l'autre :
 - Diversifier les sorties : découvrir ce qu'il y a autour de sa commune, découvrir d'autres départements, d'autres régions ou encore d'autres pays.
- Multiplication des moments de rencontre de l'autre :
 - Diversifier les rencontres avec d'autres centres de loisirs : agglomération annécienne, en France ou autre pays.
 - Diversifier les rencontres avec différentes tranches d'âge :
 - Organiser des jeux avec les différentes tranches d'âge : 3-5 ans, 6-9 ans et 10-15 ans
 - Favoriser les échanges entre les âges. Donner la possibilité aux plus grands, de surveiller et d'aider les plus petits, en ayant le rôle « de grand frère ».
 - Renforcer le lien avec les parents autour d'un pot de l'amitié
 - Organiser des rencontres avec des personnes âgées ou personnes handicapées

7. L'équipe responsabilisera les plus grands par rapport aux plus jeunes:

- Pas de bruit pendant les siestes
- Pas de groupe qui brise l'imaginaire d'une activité
- Aide au moment des sorties ou pendant les activités mixtes
- Aucune altercation entre groupes d'âges
- Réussite d'une activité en grand groupe
- Animer une activité pour les plus petits

8. Respect des règles de vie en collectivité

- Le groupe débattrà des règles à mettre en application sur chaque période. Les règles pourront évoluer selon les besoins. Nous évoquerons également avec eux la notion de « sanction »
- Pour l'animateur, la sanction permet d'assurer la SECURITE. La sanction doit avoir une finalité éducative afin que celle-ci soit structurante.
Ainsi, la sanction devrait toujours :
 - Etre pensée à l'avance si l'enfant ou le jeune a dérogé aux règles instaurées
 - Etre proportionnée et accomplie dans l'instant présent
 - Prévoir ce qui se passe si elle n'est pas respectée
 - Etre individuelle

- Etre basée sur des faits, des observations réelles et surtout pas sur des opinions ou encore des jugements personnels,
- Comporter une alternative : au lieu de punir, nous devons chercher au contraire à valoriser l'enfant ou le jeune en le rendant davantage responsable, lorsque cela est possible.

Il faut garder à l'esprit qu'aux yeux des enfants et des jeunes, seule une sanction justifiée est légitime.

La vie quotidienne

A. L'accueil

Accueillir, c'est recevoir favorablement quelqu'un. Les lieux doivent donc être aménagés, agréables et avec des animateurs disponibles. Il est souhaitable que le temps d'accueil soit animé à tour de rôle pour que les familles connaissent l'ensemble de l'équipe d'animation.

Le cahier de liaison, présent à chaque instant à l'accueil, permet de communiquer les diverses informations des parents aux animateurs et vice et versa.

Se présenter, Connaître le programme pour répondre aux questions, faire une petite visite rapide avec la famille, orienter l'enfant vers un jeu :

Faire en sorte que l'enfant soit mis dans l'ambiance de la semaine. Vérifier que l'enfant ait tout ce qu'il faut (sac à dos complet : gourde, lunettes de soleil, casquette, change, vêtement de pluie).

Pour les petits, on demande aux parents si l'enfant fait la sieste ou pas.

Ces moments permettent à chaque enfant d'arriver et de s'installer à son rythme, de retrouver ses copains et l'équipe d'animateurs. Il a la possibilité de choisir entre diverses activités : lire, dessiner, discuter, ne rien faire.

L'animateur est disponible, à l'écoute de chaque enfant et parent, afin de permettre un accueil individualisé.

B. Le matériel

Le matériel disponible doit être tenu en état par l'équipe d'animation avec la collaboration active des enfants et des jeunes.

Le rangement doit être effectué après chaque animation. Les temps de rangement doivent faire partie intégrante de l'activité. Les animateurs devront faire part **rapidement** au directeur de ce qu'il va venir à manquer.

L'équipe d'animation bénéficie de beaucoup de matériel pour pratiquer de nombreuses activités :

- Jeux de raquettes : badminton, tennis de table
- Sports collectifs : basket-ball, football, rugby, handball,...
- Initiation à la course d'orientation
- Ateliers créatifs : peinture, pâte à sel, bricolage,....
- Activités d'hiver : luges

C. Les locaux

La maison de Malaz accueillera une partie des effectifs en fonction des tranches d'âges. Elle nous est prêtée gracieusement par la Mairie ainsi que le parc offrant de grandes possibilités d'activités. Cette maison est à notre disposition en partie: le rez-de-chaussée est loué à des particuliers les week-ends. Il est de notre devoir de leur rendre parfaitement propre et vide cette partie de la maison. Nous disposons d'une personne en cuisine, mais toutes les autres tâches ménagères restent à notre charge : ménage de fond, manutention des tables, poubelles,

...

D. L'hygiène

Le lavage des mains se fera aussi souvent que nécessaire et impérativement avant et après chaque repas. Veiller également à ce que les enfants se les lavent après chaque passage aux toilettes ; on accompagne systématiquement les enfants.

La visite du centre pourra être l'occasion de faire un rappel sur la manière de se laver les mains. Un seul feuillet de papier est nécessaire par personne pour s'essuyer les mains.

Il est évident que si l'on demande une certaine hygiène aux enfants, il en va de même pour les adultes.

E. Fiche de sortie

La fiche de sortie est désormais obligatoire. Elle sert à savoir où se trouvent les groupes pour l'équipe de direction. A remplir ABSOLUMENT avant chaque départ. Elle est à disposition soit au bureau, soit sur le mur d'infos. cf annexe

F. Les règles de vie

Elles seront déterminées chaque début de semaine avec les enfants et jeunes. elles pourront être évolutives. Certaines sont non-négociables : La non-violence, la politesse et le respect des autres et de soi-même.

G. La restauration

- Les repas

La table est un lieu privilégié pour communiquer, échanger. C'est une coupure au milieu de la journée intense en activités et en dépenses physiques. Pour permettre à l'enfant de récupérer physiquement et psychologiquement pendant le moment du repas, celui-ci doit être un moment calme et détendu. L'adulte veillera à gérer la discussion pour que chacun puisse s'exprimer sans avoir à crier. Il est important d'éviter les dépassements excessifs.

- Nous sommes livrés sur place par la société SODEXO
- Veiller à la bonne tenue des enfants : Pas de pied sur les chaises ou de coude sur la table, lavage des mains, passage aux toilettes avant (on n'y va pas pendant). Pas de bataille de nourriture, cris, caprices etc.
- Le leitmotiv sera « on n'est pas obligé de tout manger, mais goûter est essentiel et obligatoire pour les enfants ET les animateurs (sauf contre-indication ou régime spécifique notifiés)
- Un animateur par table d'enfants (de préférence assis) sera là pour veiller au bon déroulement du repas et servir. Il faut se lever chercher le plat de sa table quand le chariot arrive et reposer le plat sur celui-ci pour que la cuisine sache qu'elle peut emmener la suite.
- Le débarrassage (quand toute la table a fini, après le plat): on rassemble tout au milieu de la table, chacun vide son assiette dans la première de la pile... attention à garder l'eau, les verres, le pain ainsi que sa cuillère si besoin pour le dessert. Un seul enfant volontaire par table et à la fois, aura la charge d'emmener le tout sur le chariot placé dans les allées.
- La cuisine est un lieu interdit à tous (sauf animateurs exceptionnellement) pour des mesures d'hygiène et de sécurité.
- Attention aux allergies ou régimes spéciaux: vérifier les feuilles que je vous fournis ou fiches sanitaires.

- Le goûter

Il est choisi par le directeur. L'équipe d'animation se charge d'organiser son goûter suivant l'effectif des enfants par groupe.

H. La Pharmacie

Elle se compose de :

- Un cahier d'infirmerie : Il **faut** y inscrire toute action de soin effectuée au cours de la journée en précisant le nom de l'enfant, l'heure, les soins donnés et le nom de l'animateur qui a prodiguer les soins.
- Trousses de transport : il est impératif d'en emmener une avec vous quand vous sortez. A chaque fois qu'un soin est administré à un enfant, il faut le noter sur le cahier d'infirmerie
- Il est impératif qu'à chaque sortie, vous devez emmener les fiches sanitaires, correspondant à votre groupe avec vous.

Médicaments : SEUL LE RESPONSABLE du centre de loisirs a le droit de donner un médicament à un enfant, si et seulement s'il est en possession du certificat médical !

I. Le transport

Le temps de transport doit être considéré comme un temps faisant déjà partie de l'activité ou de l'animation. Pour les transports en car, notre prestataire est la société SABA. Certains déplacements peuvent également s'effectuer avec la société de bus SIBRA, le partner (5pl) ou le teepee (9pl).

Lors du transport, les adultes comme les enfants sont assis.

Le chauffeur doit être associé à l'équipe et le responsable de la journée prendra le temps d'échanger avec ce dernier à son arrivée mais également à son départ.

L'équipe d'animation doit être équitablement répartie dans tout le car avec une disposition judicieuse près des issues de secours.

Ce moment de transport favorise les échanges entre les enfants et l'équipe d'animation. Il permet de recenser les impressions des enfants sur les journées écoulées et sur ce qui a marqué la vie à l'accueil de loisirs.

Le transport est aussi l'occasion de faire chanter les enfants, avec l'accord du chauffeur.

Il conviendra d'être particulièrement attentif lors des descentes pour éviter les traversées intempestives ou les dispersions inattendues. L'équipe d'animateurs doit s'organiser pour assurer la sécurité du groupe lors de la montée et de la descente du car : un animateur en premier et un animateur en dernier. Afin d'assurer une sécurité maximum aux enfants pendant le temps du trajet, l'animateur s'assurera que les enfants sont bien assis et qu'ils ont attaché leur ceinture de sécurité dans les véhicules collectifs qui en disposent.

Il évitera, tant que peut se faire, de laisser les enfants s'asseoir aux 7 places les plus exposées au danger (il s'agit de 4 places au premier rang, des 2 places qui donnent sur l'arrière du car et de la place située tout à l'arrière, au milieu).

La trousse à pharmacie se trouvera toujours dans le car et non dans les soutes. Mettre vers l'avant du car, les enfants malades en transport. Bien penser à prendre des sacs plastiques.

a) Déplacement en minibus

Il est difficile d'assurer en même temps une surveillance effective des mineurs et une conduite maîtrisée du véhicule. Il convient donc dans la mesure du possible, de prévoir la présence d'un animateur ou d'un adulte en plus du conducteur, en tenant compte des caractéristiques du public et du trajet.

b) Transport véhicule personnel

Les personnels d'encadrement ou de service ne peuvent transporter des enfants du centre dans leur véhicule personnel que pour des raisons de service (dans ce cadre, il est indispensable de se préoccuper du problème des assurances). **Les familles seront informées de l'éventualité de ce type de transport.**

c) Déplacements pédestre sur la route

(Article R.412 section 6 du Code de la Route)

Ils sont à effectuer avec la plus extrême vigilance. En cas de nécessité, il faut rappeler qu'un groupe circulant sur une route est assimilé à un véhicule : en conséquence, il est nécessaire d'emprunter le côté droit de la chaussée, de demeurer groupé et en ordre. Une surveillance rigoureuse est indispensable. De jour, il faut matérialiser le plus possible le groupe (habits de couleurs vives en fin de rang). De nuit ou dans des conditions difficiles de visibilité : lumière blanche à l'avant (brassard en matière réfléchissante au bras gauche) et lumière clignotante rouge à l'arrière. Si le groupe marche en colonne un par un, il doit se tenir sur le bord gauche de la chaussée dans le sens de la marche, hors agglomérations.

d) Déplacements à bicyclette

Ils doivent répondre aux dispositions suivantes :

- Un responsable devant, un responsable derrière,
- Ne jamais rouler à deux de front,
- En cas d'effectif important, nécessité de fragmenter le groupe,
- Dispositifs lumineux obligatoires pour rouler de nuit ou par temps de brouillard,
- **Le port du casque est obligatoire**

J- Départ avancé d'un enfant ou jeune

Lorsqu'un parent ou une autre personne souhaite récupérer un enfant plus tôt, nous devons obligatoirement faire signer une décharge à celle-ci. Nous devons aussi vérifier sur les fiches sanitaires que la personne récupérant l'enfant ou jeune ait l'autorisation des parents ou soit nommée sur la fiche sanitaire de l'enfant.

K- Matériel personnel

Il n'est pas conseillé que les enfants ou jeunes amènent du matériel personnel au centre de loisirs. Nous nous déchargeons de toute responsabilité concernant le matériel cassé, perdu ou volé.

En ce qui concerne les jeunes, le portable n'est autorisé que lors des temps individualisés, d'accueil ou de long trajet. Les nintendos DS, ipad, wii, sont interdits.

En cas d'évènement exceptionnel, il est autorisé par les jeunes ou enfants d'avoir de l'argent de poche afin d'acheter un souvenir ou autre. En revanche, nous n'acceptons pas les achats de produits consommables instantanés.

L- Les cigarettes, produits illicites ou alcool.

Il est interdit aux jeunes de consommer ce genre de produits.

Journée type

Les horaires sont indicatifs sauf **ceux en gras qui sont impératifs !**

8h	<p><i>Accueil des familles :</i> 2 animateurs accueillent et renseignent les familles, gèrent la vérification des fiches sanitaires et d'accompagnement.</p> <p><i>Temps libre :</i> Les autres animateurs proposent des activités, jeux, chants...</p> <p>Si besoin certains animateurs peuvent préparer les animations du jour.</p>
9h	<p><i>Régulation :</i> Tous ensembles. Au besoin on refait l'appel. On explique le déroulement de la journée et répond aux questions. Une petite animation en grand groupe est bienvenue, elle motive et marque le changement de temps (du libre au dirigé ou proposé).</p>
9h15	<p><i>Activités :</i> Chaque animateur gère son activité et les enfants de son groupe.</p>
12h00	<p>Déjeuner</p>
13h30-13h45	<p><i>Temps calme et libre :</i> Les animateurs, par deux, proposent une activité CALME. Temps d'échange avec les enfants. Jeux, sieste des petits...</p>
14h15-14h30	<p><i>Activités :</i> Chaque animateur gère son activité et les enfants de son groupe.</p>
16h15-16h30	<p><i>Temps calme :</i> Lavage des mains, goûter et bilan avec les enfants</p>
17h	<p><i>Accueil des familles :</i> 1 animateur de chaque tranche d'âge accueille et renseigne les familles, gère la vérification des fiches sanitaires et d'accompagnement. Rappel du programme du jour suivant.</p> <p><i>Temps libre :</i> Les autres animateurs proposent des activités, jeux, chants... Jeux à l'initiative des enfants. Si besoin certains peuvent préparer les animations du lendemain et commencer le rangement (ainsi il est fini à 18h).</p>
18h	<p><i>Réunion de l'équipe suivant les jours ou activité à préparer</i></p>

L'Equipe : rôles et responsabilités du personnel

1) Le directeur

A. Gestion de l'équipe d'animateurs :

- Recrutement des animateurs
- Répartition des animateurs sur les différents groupes d'âges
- Gestion des horaires de travail et des difficultés de chacun
- La formation des animateurs, le suivi et la validation des animateurs stagiaires
- L'évaluation

B. Gestion de l'accueil de loisirs :

- Gestion du budget
- Gestion du matériel
- Gestion administrative : réglementation
- Gestion des transports
- Rédaction et mise en œuvre du projet pédagogique

C. Gestion des plannings des différents groupes d'âges :

- Organise la trame des programmes d'animation de chaque groupe d'âge (répartition des salles, déroulement des semaines et des journées, rythme)
- Vérifie que chaque animateur propose des activités conformes aux objectifs du projet pédagogique
- Valide les programmes des différents groupes d'âge.

D. Gestion des enfants :

- Il est garant de la sécurité physique et affective des enfants et jeunes
- Gestion du suivi sanitaire des enfants et du dossier famille

E. La relation du directeur avec les animateurs :

Le directeur est un élément dynamisant de l'équipe d'animation. Il conseille, aide, soutient, impulse des idées nouvelles et prépare avec les animateurs les projets de fonctionnement et d'animation. Il doit aussi réguler les dysfonctionnements éventuels. Participant au recrutement des animateurs, le directeur doit s'assurer que son équipe d'animation est homogène en ce qui concerne le sexe et l'âge, complémentaire par les compétences et les responsabilités.

F. Evaluation :

Le directeur prévoira :

- une échange d'un quart d'heure avec un animateur de chacune des tranches d'âge, toutes les fins de journée. Une rotation entre les animateurs est demandée.

- une réunion au moins une fois par semaine, particulièrement le vendredi, obligatoire afin d'effectuer un bilan de la semaine.

Les réunions permettent d'échanger librement et tous ensemble, d'avoir le ressenti de la journée, de signaler des dysfonctionnements éventuels, et de se briefer sur la journée ou celle du lendemain. Grâce à ces réunions, nous pouvons aussi avoir une meilleure organisation, notamment pour les temps forts ou grands jeux.

C'est aussi l'occasion pour l'animateur de dire ce qu'il pense de son travail, du fonctionnement, des difficultés qu'il rencontre et, pour le directeur, d'exprimer son avis sur l'aptitude d'un animateur à animer et encadrer des enfants ou jeunes.

2) Les animateurs

A. Ils ont pour fonctions principales :

- La préparation des activités, leur mise en place et le rangement
- L'accueil des enfants et des familles
- L'animation des différents moments de la journée des enfants et des jeunes
- La vérification du bon état de fonctionnement du matériel utile à leurs animations. En cas de dégradations constatées, faire remonter l'information au directeur.
- Ils sont garants de la sécurité physique et affective des enfants et jeunes.
- Ils sont garants du respect des locaux, du matériel ainsi que de l'application des règles de vie.
- Ils s'engagent à mettre en œuvre le projet pédagogique
- Ils s'engagent à mettre en œuvre les projets d'activités définis en équipe
- Ils préparent et organisent des animations adaptées aux différents groupes d'âges.
- Ils participent aux réunions : préparation, évaluation, bilan

B. L'animateur et la motivation :

L'animateur est la première source de motivation. Un animateur qui s'investit fera passer, bien plus facilement, sa pédagogie auprès des enfants et des jeunes. L'animateur donnera des encouragements et des remarques positives aux enfants.

C. L'animateur et l'adaptabilité :

Les enfants sont demandeurs de nouveauté et se lassent vite d'une situation qui n'évolue pas. Le fonctionnement de l'accueil de loisirs demande à chaque animateur une capacité d'adaptation, en fonction de la demande des enfants et des jeunes.

D. L'animateur et la sécurité :

L'animateur est garant de la sécurité physique et affective de l'enfant. L'enfant pourra prendre plaisir et s'épanouir dans les activités proposées s'il se sent en sécurité. L'animateur veillera à faire respecter les règles de vie.

E. L'animateur et le directeur :

L'animateur adhère au projet pédagogique et s'engage à avoir, dans tout ce qu'il entreprend, une action cohérente par rapport aux objectifs. L'animateur doit savoir se remettre en cause et ne pas hésiter à interroger son directeur ou ses collègues pour leur demander conseil.

F. L'animateur et l'enfant :

L'animateur doit s'adapter aux différents besoins de l'enfant ou du jeune. Il doit avoir un minimum de connaissances sur l'enfant ou le jeune mais aussi être présent, disponible et à l'écoute. Il doit être prêt à répondre aux différentes sollicitations, à communiquer, à aider, à accompagner, mais sans jamais substituer à l'enfant ou le jeune. Il ne s'agit pas de s'enfermer sur les choses que l'on sait faire mais élargir ses compétences en fonction de ce que souhaiterait l'enfant ou le jeune.

L'animateur définira clairement son statut par rapport aux enfants et aux jeunes.

G. L'animateur et l'équipe pédagogique :

L'animateur doit faire preuve de maturité et d'initiative. Il est indispensable que chaque animateur s'intègre au groupe et contribue aux tâches matérielles et à l'organisation des journées. L'équipe doit être cohérente dans son comportement et dans ses propos.

Les expériences et le statut de chacun sont différents. L'animateur doit avoir une ouverture d'esprit afin de favoriser la tolérance et l'écoute d'autrui. Le respect implique que l'individu reste fidèle aux exigences du groupe et que le groupe ne porte pas atteinte à l'individu.

H. L'animateur et les activités :

Proposer une activité c'est répondre à plusieurs questions :

- Est ce que l'activité répond aux besoins des enfants ?
- Est ce que je maîtrise suffisamment bien l'activité pour la mener à terme ?
- Est-elle cohérente par rapport au thème proposé ou au projet pédagogique ?
- Quel est le but de l'activité ?
- Quel est le message et/ou la pratique que l'on veut transmettre ?
- Dispose-t-on des moyens nécessaires pour la mettre en œuvre ?
- Peut-on l'organiser tout en respectant la législation ?

L'animateur doit être capable d'animer des activités variées et adaptées aux besoins et à l'âge des enfants et jeunes. Les activités doivent être préparées afin d'éviter les changements de programme de dernière minute, préjudiciables à la qualité des animations proposées. Cependant, nous devons tenir compte des intempéries possibles et pouvoir proposer des animations de substitution.

I. Le téléphone portable :

En dehors de la pause, le téléphone portable sert uniquement lors des sorties, pour pouvoir joindre le responsable, les autres animateurs, les prestataires ou secours si besoin. En revanche, Il est impératif que je puisse vous contacter, en cas de sorties extérieures ou autre évènement dans la journée.

J. La cigarette et autres produits :

L'animateur ne fumera pas devant ou à côté des enfants et jeunes. Il prendra une pause, organisée entre animateurs, lors du temps calme des enfants ou jeunes. De plus, l'animateur n'absorbera pas d'alcool ou toute autre substance pouvant provoquer une modification de son état naturel pendant son temps de travail.

K. La pause :

Elle s'effectuera après le repas lors du temps calme, d'une durée maximum de 20 minutes. Elle sera prise de telle façon que l'encadrement des enfants soit assuré par la moitié de l'équipe d'animation (faire appel à la Directrice si nécessaire)

L. Absences

Toute absence devra être justifiée par un certificat médical ou un document officiel, et entraîne une réduction du salaire au prorata des heures ou journées non effectuées.

M. Horaires et réunions

La journée avec les enfants commence à 8h et se termine à 18h. A 8h, il est important que chacun soit « à son poste ». Il est possible et conseillé d'arriver un peu avant 8h pour partager quelques moments en équipe et prendre un café si besoin. Les lieux seront ouverts dès 07h45.

Le point d'équipe à 17h30 est indispensable ! Il permet d'échanger même brièvement par tranche d'âge, d'avoir le ressenti de la journée, de signaler des dysfonctionnements éventuels et de se briefer sur la journée du lendemain. Ce point d'équipe sera court et ira à l'essentiel. Il pourra être suivi d'un moment plus convivial entre animateurs pour ceux qui le souhaitent. Une à deux fois par semaine, des réunions plus longues seront nécessaires pour permettre une bonne organisation, concernant notamment les temps forts ou grands jeux. Le vendredi, une réunion de bilan est obligatoire pour parler de la semaine qui se sera déroulé et éventuellement chercher des améliorations en cas de nécessité.

3) Organisation du travail de l'équipe

Pour les vacances d'été, une réunion de préparation a lieu deux samedis de suite sur la journée, deux ou trois semaines avant l'ouverture du centre de loisirs, de 9h à 12h et de 14h à 17h. Le premier samedi concernera l'équipe du mois de juillet et le samedi suivant concernera l'équipe d'août. Le directeur et l'ensemble des animateurs participent à cette réunion. Elle est animée par le directeur. C'est à ce moment-là que les animateurs sauront avec quelle tranche d'âge ils pourront travailler.

L'équipe pourra donc :

- Proposer et préparer des activités en fonction du thème du centre de loisirs et en référence au projet pédagogique
- Proposer et mettre en place des projets
- Echanger sur les enfants et la pédagogie
- Vérifier le matériel
- Faire du rangement
- Evaluer les achats à effectuer

L'équipe dispose de :

- livres d'activités
- une trame du programme de l'accueil de loisirs
- le thème de l'accueil de loisirs
- le projet pédagogique
- matériels
- téléphone
- accès informatique et internet

Les animations organisées par l'équipe d'animation doivent être établies sous la forme d'un Projet d'Animation, validé par le directeur et à l'occasion par la directrice adjointe.

4) Formation des animateurs

Le directeur est garant de la formation des animateurs. Il suit particulièrement les animateurs en formation (STAGIAIRE, BAFA, BAPAAAT, BPJEPS...) et assure leur validation ou non suivant leurs acquis.

Evaluation

Du projet pédagogique :

Un retour écrit est effectué à chaque fin de période avec l'équipe d'animation.
Il reprend les objectifs pages 3 et 4.

De l'accueil de loisirs :

Un retour écrit est effectué par le directeur de l'Accueil de loisirs et remis à la direction du Polyèdre.
Voici les critères d'appréciation retenus. Pour chaque point, un écrit précis expliquant la réponse sera fait.

Objectifs	Critère de réussite	Indicateur	oui	non
Implication des animateurs	Tous ont eu le sentiment que leur avis était pris en compte, et ont pu le donner.	<ul style="list-style-type: none"> - prises de parole de tous - temps et méthodes de dialogue suffisants - débats - pas d'absence injustifiée 		
Implication des animateurs dans le projet	Le projet me concerne	<ul style="list-style-type: none"> - mon avis a été reçu - mes idées y paraissent - j'adhère à tous les points - il a été une ressource tout au long de la période de l'accueil de loisirs. 		
Implication des familles	Les familles le désirant ont pu s'exprimer	<ul style="list-style-type: none"> - débat - courriers - e-mails - pot de l'amitié 		
Bonnes relations d'équipe	<p style="text-align: center;">Communication</p> <p style="text-align: center;">Cohérence</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un temps de bilan a été pris chaque soir après le rangement - En cas de désaccord, rien n'a été réglé devant les enfants - Les informations ont été communiquées 		
Bonnes relations avec les enfants	<p>Les règles de fonctionnement ont été élaborées le premier jour avec les enfants et respectées.</p> <p>L'adulte est autorité mais aussi exemple.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Règles créées avec les enfants - Respect des règles par tous - Les adultes se sont conduits en responsables et en exemples - Les adultes ont fait preuve d'autorité 		
Bonnes relations avec les familles	Les familles ont apprécié le séjour de leurs enfants	<ul style="list-style-type: none"> - Le programme de la semaine était affiché à l'entrée et mis à jour régulièrement - Les parents étaient toujours prévenus suffisamment à l'avance en cas d'activité spécifique (ex : piscine) - Les familles ont eu la possibilité de s'exprimer (dialogue et/ou questionnaire) - Organisation d'un pot de l'amitié, une à deux fois sur le mois 		

Vie quotidienne réussie	Hygiène	<ul style="list-style-type: none"> - Lavages de mains effectués avant chaque repas, après toute activité générant la souille des mains et lors des passages aux toilettes - Apprentissage du lavage des mains, de manière ludique pour tous 		
	Rythme	<p>L'enfant et le jeune a eu tous les jours un ou des temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collectifs - Solitaires (possible) - Par petits groupes - Dirigés - Proposés - Libres (dans le respect du cadre) 		
	Matériel	Les enfants et jeunes ont participé au rangement des activités		
	Repas/Gouter	<ul style="list-style-type: none"> - Pris dans le calme - Les enfants ont participé - Ce temps a servi de bilan avec les enfants 		
	La pharmacie	<ul style="list-style-type: none"> - Le cahier a été rempli scrupuleusement - On a toujours eu le matériel nécessaire - On a toujours pensé à sortir du centre avec une trousse à pharmacie 		
	Sortie	<ul style="list-style-type: none"> - Les animateurs ont pensé à remplir la fiche de sortie 		
	Décharge	<ul style="list-style-type: none"> - L'équipe pédagogique a pensé à faire remplir aux parents la fiche de décharge lors des départs anticipés des enfants ou jeunes 		

Boite à outils animateurs

L'imaginaire

Les imaginaires doivent durer sur toute la semaine, trimestre...

L'enfant doit être baigné dans cette ambiance !

Le rôle de chaque animateur sera de conduire les enfants dans cette ambiance particulière.

Idées : Décors, musique, histoires lues, contes animés, costumes, maquillage, ...

Le Polyèdre compte sur chacun pour se glisser toute la semaine dans la peau d'un personnage surprenant, pour la joie des enfants !

Les Animations

Un enfant s'ennuie très vite si l'animation n'est pas bien préparée. Voici quelques critères à prendre en compte pour une bonne animation :

- Bien choisir le terrain et toujours le délimiter,
- Les règles doivent être claires et constantes (un leader référent permet de garantir l'homogénéité des règles)
- Faire preuve de dynamisme et de motivation pour ne pas générer l'ennui,
- Assurer la sécurité physique,
- Gérer son temps, garder le fil conducteur,
- **Sensibilisation**
- La durée de l'animation est distincte de la qualité de l'animation,
- Prévoir des activités de remplacement en cas de mauvais temps !
- Activités manuelles : avoir tout le matériel sur place avant l'arrivée des enfants, couvrir les tables (gain de temps sur le lavage) et toujours le faire avant le démarrage de l'activité.

Les Temps Calmes

Accueil du matin : Les enfants sortent du lit, certains sont réveillés mais d'autres moins. Il faut varier les propositions afin qu'il y en ait pour tous.

Temps calme du midi : moment le plus important, moment de digestion, il se doit d'être apaisant.

- C'est le moment de la sieste pour les petits : Vous serez deux animateurs référents pour toute la semaine. Un animateur reste avec ceux qui dorment pendant que l'autre prend sa pause et vous vous relayez.
- Pour le reste des petits et les plus grands : vous proposerez divers ateliers, pourquoi pas de la relaxation ? Raconter des histoires ? origami ? perles ?.... vous serez deux animateurs par atelier et vous vous relayerez pour vos pauses

Accueil du soir : Même base que celui du matin. C'est aussi le temps du rangement, l'enfant doit y participer.

L'encadrement lors des sorties

Piscine ou plage :

- Donner les règles dans les vestiaires (ne pas courir, crier, partir avec des gens, dire si on va aux toilettes, ne pas couler les autres...)
- Si peu de monde au toboggan, un animateur peut gérer l'activité.
- Tester le niveau d'aisance des enfants dans l'eau.
- Les enfants ont **interdiction de se couler entre eux !**
- Si le public est important dans le bassin, il est nécessaire d'organiser des roulements avec un groupe hors de l'eau, surveillance et sécurité à assurer.
- Les brassards ne sont pas obligatoires mais conseillés.
- Pour les moins de 6 ans : 1 Animateurs **dans l'eau** avec **5 enfants**
- Pour les plus de 6 ans : 1 animateur **dans l'eau** avec **8 enfants**
- Pas de short de bain pour les garçons (slip de bain uniquement)

Bus :

- ✓ Rassembler au maximum les enfants dans le bus,
- ✓ Faire régner le calme pendant le trajet,
- ✓ Un animateur monte et descend en premier. Il compte les enfants
- ✓ Un animateur monte et descend en dernier. Il vérifie qu'aucun enfant n'est resté dans le bus, et que ceux-ci n'ont rien oublié,
- ✓ Compter les enfants régulièrement.

Piétons :

- ✓ Eviter l'éparpillement, rester groupés,
- ✓ Compter les enfants régulièrement,
- ✓ Enfants en rang deux par deux,
- ✓ S'il n'y a pas de trottoir on marche à droite car un groupe est considéré comme un véhicule,
- ✓ Hors agglomération, on marche à gauche en file indienne,
- ✓ Traverser la route : On attend que tout le groupe soit prêt (ou compact). Un animateur se place de chaque côté d'où arrivent les voitures. **LOIN DU PASSAGE PIETON !!!**



Car :

- ✓ Mêmes consignes que dans le bus,
- ✓ Si présence de ceintures de sécurité les enfants doivent être attachés,
- ✓ Animateurs répartis dans le car de façon stratégique (tête de bus, milieu, et fond du bus),
- ✓ Respecter au mieux les horaires de départ et de retour,
- ✓ Préparer des animations : chants, jeux...
- ✓ Présenter la visite prévues et l'organisation de celles-ci.

Les Grands Jeux

Qu'est-ce qu'un grand jeu? C'est une activité comportant des phases multiples, des épreuves ou des actions successives, s'appuyant généralement sur une histoire que l'on vit intensément (le thème) et qui constitue la trame indispensable.

Pourquoi les grands jeux? Le grand jeu est l'occasion pour les enfants et les jeunes de vivre des aventures extraordinaires. Les grands jeux semblent posséder les caractéristiques exigées répondant au désir de merveilleux et d'aventure, à cette tendance qu'ont les enfants à s'identifier à des personnages sortant de l'ordinaire, à des héros : ils peuvent ainsi jouer le rôle qu'ils veulent dans le monde qui leur plaît.

LES DIFFERENTS TYPES DE GRANDS JEUX:

1/ les grands jeux sans prises:

- * les rallyes, jeux de postes et parcours à astuces
- * les jeux d'approche
- * les grands jeux de poursuite
- * les parcours d'obstacles physiques
- * les missions à accomplir (exploration, ...)

2/ les grands jeux avec prises :

Si le principe de base est la mise hors-jeu des adversaires, qui permet d'accéder à un trésor, d'accomplir une mission..., il serait dommage que le joueur éliminé doive attendre la fin du jeu : il doit pouvoir reprendre part à la lutte. C'est pourquoi il y a des systèmes de délivrance, de rachat, de remise en jeu. Il y a donc deux aspects fondamentaux : les prises et les rachats.

Les prises:

- * les prise à vue
- * les prises au toucher
- * les prises « à l'arraché»

Les rachats:

- * avoir plusieurs vies au début du jeu
- * faire une action dont la réalisation le libérera
- * être libérés par le contact d'un «vivant»
- * surveillés, ils peuvent « s'évader» sans être vus
- * échange de prisonniers
- * fixer une durée de détention

Pour préparer:

- il faut pouvoir compter sur une équipe d'animateurs, tant pour la préparation que la réalisation (arbitrage, contrôle, sécurité).
- tenir compte du groupe d'enfants : leur nombre, leur habitude à jouer, leurs références communes...
- tenir compte du cadre : la saison, l'endroit (une reconnaissance du terrain est nécessaire), l'horaire, les activités précédentes et suivantes
- rassembler le matériel nécessaire, en fabriquer: fanions, banderoles, des «vies », des cartons de jeu...
- choisir le thème du jeu
- élaborer les règles : plus le groupe est nombreux, plus les règles devront être simples, faciles à comprendre et à expliquer ; il existe des livres de grands jeux, mais c'est généralement en s'inspirant d'un ou plusieurs grands jeux que naissent les meilleurs jeux : idées concrètes, originales par combinaisons et confrontation d'expériences...
- déterminer le rôle de chacun pendant le grand jeu.

- préparer le « décorum », la sensibilisation : costumes, mystère, secrets, mise en scène... voire en faisant préparer par les enfants eux-mêmes des accessoires, des costumes...
- prévoir la constitution d'équipes de forces égales, sans quoi le jeu sera déséquilibré. Répartition garçons/filles, répartition des « meneurs », répartition selon l'âge, la taille, la force. On peut aussi utiliser des équipes existant déjà dans la structure générale du groupe.
- faire la liste du matériel, et s'assurer qu'il est à portée de main au moment de présenter le jeu
- prévoir de baliser le terrain

Pour présenter le jeu:

- * Rassembler les joueurs
 - * Obtenir le silence
 - * Introduire en entrant directement dans le thème, le décorum...
 - * Changer de ton pour expliquer clairement les points essentiels du jeu:
 - Le but à atteindre
 - Les moyens à utiliser pour arriver au but (et insister pour ne pas confondre les moyens et le but)
 - Les limites de l'air de jeu
 - La durée (un grand jeu, présentation comprise, durera au maximum 1h30)
 - Les signaux: début de jeu, fin de jeu, et d'autres qui peuvent être nécessaires, comme Interruption, trêve, repos...
 - Le genre de prises, en effectuant une démonstration, et pourquoi pas en suggérant des astuces ou des tactiques
 - Le système de rachat des prisonniers ou de remise en jeu de ceux qui auront été éliminés
 - Les épreuves à réussir
 - La répartition en camps et la manière de se reconnaître
 - Le rôle des animateurs comme arbitres ou participants
 - Les recommandations de sécurité –
- Quelques mots sur l'esprit dans lequel le grand jeu doit se dérouler : «Vouloir gagner, savoir perdre»

LE DEROULEMENT

- qui arbitre ?
- Qui place le matériel, et le rangera ?
- Qui circulera sur l'aire de jeu, avec quel objectif ?
- Qui distribuera les vies, qui fera passer les épreuves, avec quel matériel, à quel endroit ?
- Qui proclamera les résultats ?
- Qui participera au jeu ?
- Quels horaires ?

Les résultats:

- * c'est un événement qui doit être empreint de tact et de psychologie: il faut faire comprendre, avant la proclamation, qu'il s'agit d'un jeu, et que leur honneur ni leur valeur ne sont pas engagés dans une victoire ou une défaite. Pour dissiper les malentendus, l'animateur aura intérêt à motiver les résultats
- * Féliciter bien sûr les gagnants par un ban ou des applaudissements, mais ne pas oublier les perdants, valeureux et courageux, qui ont droit eux aussi à des applaudissements.
- * Aucune épreuve ne doit jamais rapporter 0 points

CONCLUSION

Le grand jeu demande beaucoup de préparation, et de minutie dans cette préparation. Les animateurs y ont un rôle clé, sans être ensuite les seuls acteurs du jeu.

FICHE DE SORTIES 2017

DATE	GROUPE (TRANCHE D'ÂGE)	RESPONSABLE DU GROUPE	NOMBRE D'ENFAN TS	LIEU	HEURE DE DEPAR T	HEURE D'ARRI VEE	NUMERO TELEPHONE	MOYEN DE LOCOMOTION (à pied, minibus, car, bus...)	TROUSSE A PHARMACIE CHECK !

FICHE DE SORTIES 2017

DATE	GROUPE (TRANCHE D'ÂGE)	RESPONSABLE DU GROUPE	NOMBRE D'ENFAN TS	LIEU	HEURE DE DEPAR T	HEURE D'ARRI VEE	NUMERO TELEPHONE	MOYEN DE LOCOMOTION (à pied, minibus, car, bus...)	TROUSSE A PHARMACIE CHECK !